

11 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

ISS PRO '98, MEDIEVIL, ABE'S EXODDUS, FLUID, UNHOLY WARS, B-MOVIE



LEDEN 1999 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation™ Magazín

číslo 9

VÁNOČNÍ SPECIÁL! PRŮVODCE PLAYSTATIONOVÝMI DÁREČKY

EXKLUZIVNĚ

CRASH TŘI!

CRASH JE ZPÁTKY

RECENZE NA DALŠÍ AKCI S MASKOTEM PLAYSTATIONU!

100 STRAN

ONA JE TAKÉ ZPÁTKY...

TOMB RAIDER 3

VELKÁ RECENZE ČTĚTE UVNITŘ

PLUS!

COLONY WARS 2
COOL BOARDERS 3
ABE'S EXODDUS
FIFA '99
NHL '99
TOCA 2
SPYRO
ODT



...nsulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Co jsme připravili pro váš vířivý apetit? Šílené kostlivce, mrzáky v bederní zástěrce, domino, delfíny a pochopitelně již obligátní čutálisty. Takže si tyto námi předkládané chody s požitkem vychutnejte.

ISS PRO '98 — **hratelná**
Zábavná a celkem šťavnatá hra.

MEDIEVIL — **hratelná**
Pan Kostlivec shání nějakého schopného plastického chirurga.

MR DOMINO — **hratelná**
Mr Domino se kymácí na vašich obrazovkách. Styl *Record Breakers*.

UNHOLY WAR — **hratelná**
Strategie dohromady s brutálním válčením. Trojrozměrné šílenství pro zasvěcené. Fakt prima!

ABE'S EXODDUS — **hratelná**
Vrací se vyvolený Mudokon, takže se máme na co těšit.

CRASH 3 — **videoklip**
Taková nějaká potvora připomínající lišku zde poskakuje a pobíhá...

FLUID — **hratelná**
Máte chuť si zakomponovat? Klidně při tom zvládnete i odpolední čaj.

HAUNTED MAZE — **hratelná**
Trojrozměrný sňatek *Resident Evila* a *Pac-Mana*.

B-MOVIE — **hratelná**
Šílenství plné vetřelců a jejich talířů ve stylu filmu Tima Burtona.

BLAST RADIUS — **hratelná**
Link-up bitvy s kosmickými plavidly.













Dříve se marketingoví specialisté zábavního průmyslu počátkem adventu mezi sebou sázeli o to, jestli o Vánocích bude číslo jedna Madonna, Jackson nebo nějaká kompilace Best of X-Mas 18. Zapomeňte na to. Dnes se mnohem větší peníze točí ve videohrách, a tak je spíše zajímavá otázka, zda o se Štědrém večeru bude na vrcholu hřát lehce rozpálená Lara, přerostlá krysa jménem Crash, čutálisti z *FIFA '99*, *TOCA 2* nebo snad dráček Spyro? Určitě to bude jedna z těchto možností. Všechny máte hezky pohromadě v největší recenzní sekci krátké historie PSM v tomto čísle. Pozorně čtěte a v klidu si vyberte. Je tu samozřejmě další spousta většinou dobrých a někdy docela skvělých her. Pokud si budete chtít trochu urovnat názory, doporučujeme definitivní přehled toho, co bude kolem Vánoc čerstvého na trhu, v tématu nazvaném Zimní hry. A pokud chcete jen nejlepší hry z nejlepších nebo plánujete doplnění vaší hardwarové výbavičky, není nic jednoduššího, než se řídit naším čtyřstránkovým Průvodcem s všeříkajícím podtitulem Milý Ježíšku...

Tyto Vánoce patrně přinášejí nejlepší a nejvyrovnanější sestavu her v životě PlayStationu. Navíc příští rok také vypadá moc hezky! Čekají nás třeba *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *Quake II*, *Rainbow 6*, *Rollcage*, *Final Fantasy VIII*...

Ale nespěchejte, nejdřív si řádně užijte svátků a zahrajte si aktuální hry.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Andrej Anastasov
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk



14

Quake II

22

Asteroids 3D

20

Kensai

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?

PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepou na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.

TÉMA





Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Crash Bandicoot 3



Spyro The Dragon



Abe's Exoddus



Psybadek




Colony Wars - Vengeance



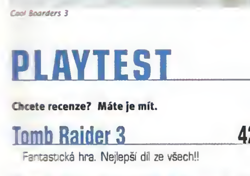
Cool Boarders 3



Tomb Raider 3




FIFA '99



PLAYTEST

Chcete recenze? Máte je mít.

RUBRIKY









[1] Už chápete? Hratelnost *Ridge Raceru* plus realističnost *GT*. [2] Jen se podívejte, jak daleko je ve hře vidět... [3-5] Japonsky bláznivá namcoidní auta jsou samozřejmě hlavními hvězdami této hry.

R4 – RIDGE RACER TYPE 4

ZÁVODNÍ SÉRIE OD NAMCO SE VRACÍ S NOVÝM OVLADAČEM

Namco, tvůrce brilantní série *Ridge Racer*, se vrací ještě jednou na horký závodnický asfalt s titulem *Ridge Racer Type 4*.

Je tomu už dva roky, co nás naposledy obšťastnil titul ze série *Ridge Racer* (nádherný *Rage Racer*), a mezi tím se firma Namco věnovala produkci několika skvělých her v čele s *Tekkenem 3*. Dost důvodů pro to, aby se slavný tým ještě jednou blýskl. Překvapením je, že nedávno oznámený čtvrtý díl hry se nachází ve velmi pokročilé fázi konečných příprav. Během absence série na trhu se ovšem vynořila velmi silná konkurence v podobě tak excelentních titulů, jako jsou *TOCA Touring Cars*, *Colin McRae Rally* a samozřejmě především *Gran Turismo*. Tihle po právu uloupili firmě Namco pověst nejsilnějšího koně na závodnickém poli, ovšem nyní jsou na tahu opět japonští herní kouzelníci, kteří neponochybně věří, že *R4*, coby mix originální hratelnosti typu *RR* a úžasné grafiky, je vrátí zpět na trůn. *R4* na první pohled působí jako realismem ošacený *Ridge Racer*. Pastelová barevnost prvních dvou dílů a kaskadérský design trati třetího dílu ustupují do pozadí ve prospěch vysoce realistického pojetí v duchu *Gran Turisma*.



Jak je patrné z těchto screenshotů, jedním ze zajímavých aspektů hry bude náladové realtimové nasvícení, které často používá efektů zapadajícího slunce, a vysoce realistické pojetí



NOVÝ OVLADAČ R4

NOVÝ JOYPAD OD NAMCA

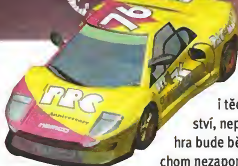
JogCon je pracovní název tohoto nového ovladače od firmy Namco, který bude k dispozici v souvislosti s vydáním hry R4. Podobně tomu bylo s prvními hrami Ridge Racer a ovladačem NegCon. Centrální kolo se otáčí zcela přirozeně a pohodlně palci obou rukou. Ten nápad vypadá tak jednoduše, že se všichni diví, jak je možné, že s tím už někdo nepřišel. JogCon má navíc kompatibilitu s funkcí Dual Shock, ale zatím není známo, zda bude jeho kolo fungovat i s jinými závodními hrami umožňujícími analogové řízení, nebo ne. Pevně doufáme, že tomu tak bude, neboť toto je, vynecháme-li speciální drahé volanty, zcela jistě ovládání závodní hry nejvíce se blížící skutečnosti. Cena a datum uvedení na evropský trh není zatím přesně určeno, ale zdá se, že by to mohlo být v přepočtu asi 25 liber a současně s *R4* na jaře 1999.











[1] Všechny screenshoty jsou zatím z jediné trati. [2] Barvy dodávají jakousi půvabnou melancholickou náladu. [3] Skvělý vůz se skvělými malůvkami na kapotě. [4] Srovnání s *Gran Turismem* je plně na místě.

barev a stínů. Realističnost grafiky je ještě významně posílena neuvěřitelnou schopností enginu vykreslovat trať do dálky. Tratě byly evidentně navrženy tak, aby tato přednost plně vynikla. Vidíte půl kilometru vzdálené kopce, po kterých zanedlouho pojedete, a samozřejmě auta, která ještě budete muset dohonit a předjet. Další vynikající stránkou hry je nepochybně vozový park. Opět jde o japonskými sporťáky inspirovanou řadu silných automobilů, takže nečekejte Aston Martina nebo Škodu Felícii, namísto toho se vrací typy jako Solavou a členy redakce PSM vždy velmi oblíbený Galaga Carrot. Celkem zde bude na výběr přes 300 různých automobilů, jež je navíc možné technicky v průběhu závodů významně zdokonalovat, vyladit motory a podobně. Tato vymoženost byla vlastně vynálezem Namca ve hře *Rage Racer* a byla dovedena k dokonalosti v *Gran Turismu*. Samozřejmě tu je opět možnost pomalovat si své auto dle libosti, tak jako dříve. Ve shodě s trendem nastoleným hrou *GT* tu navíc najdeme i rozsáhlý nový modus Grand Prix, kde je několik typů závodů a vítězství přináší kromě peněz i odemykání dalších úseků a závodů. Jedinou skvrnou na výčtu superlativů a superčísel je opět počet tratí. Celkem jich je pouze osm. Ovšem, když si vzpomeneme na umění návrhářů firmy Namco vytěžit naprosté maximum z mála (předchozí hry *Ridge Racer* měly pouze jednu větvící se trať), máme pocit, že i těch osm je obrovské množství, nepochybujeme o tom, že tato hra bude běh na dlouhé trase. A abychom nezapomněli, *R4*, jak bylo slíbeno ze strany jeho tvůrců, bude vrchovatě naplněn hratelností, kterou si všichni tak oblíbili v předchozích dílech hry. *R4* také doporučujeme pozornosti všech, kteří ve dne v noci skučí, že už chtějí *GT 2*. Hra vychází v Japonsku již o Vánocích, takže brzy si budete moci přečíst na stránkách PSM příslušný PrePlay.



HITY STOJÍ NA STARTU

ROK '99 BUDE OPĚT PLNÝ ZÁVODŮ

Ridge Racer Type 4 to nebude mít na trhu závodních her jednoduché. Kromě stávající konkurence ho čekají ještě budoucí novinky atraktivních jmen.
Ve Francii firma Infogrames už pilně pracuje na pokračování pěkné hry *V-Rally* (nedávno platinová) nazvané *V-Rally 2*. Tvrdí se, že příliš záludné ovládání prvního dílu je zde napraveno a že hra bude lepší v grafice a systému. Jsou slíbeny úplně nové tratě a mnohem více aut.
Fanoušci *Gran Turisma* budou nepochybně počítat dny do vydání hry *Gran Turismo 2*. Můžeme říci, že to snad nebude tak dlouho, v Japonsku se dokonce ještě možná stihne rok 1998! *GT 2* je naplánováno zcela velkoryse. Bylo potvrzeno, že bude obsahovat dokonce i samostatné rallye závody na nesilničních tratích se speciálními vozy.
A také se šíří zprávy o tom, že se dočkáme pokračování akční závodní hry *Motorhead* od Gremlin Interactive. Stejně jako *GT2* i tato skvělá závodní hra s nádechem sci-fi se tentokrát zčásti přesune na terénní tratě typu off-road či rallye. Rukavice je hozena nepochybně hlavně *Colinu McRae*. V novém roce se na stránkách PSM dozvíte mnohem více.



***V-Rally*, *Gran Turismo* a *Motorhead* budou mít v roce 99 pokračování.**

Pssst!

Fámy a zprávičky zachycené v síti informačního šumu světa PlayStation...

Twisted Metal 3, hra, kterou chystají američtí 989 Studios, je údajně velmi odlišná od svých proslulých předchůdců, má zcela nový herní engine a mnohem realističtější design... Závodní hra, původně pojmenovaná *C3 Racing* od tvůrců *V-Rally* francouzských Infogrames, byla údajně přejmenována na *Max Power Racing* poté, co se podařilo dojednat práva na užití tohoto názvu s jejich majitelem... Hračkářská firma Lego přichází poprvé na PlayStation se závodním titulem *Lego Car Racing*, ve kterém si nejdříve svůj vůz složíte z typických kostek Lego a poté s ním budete závodit... Zmatky v USA: *Bust A Groove* byla nejdříve pro americký trh ze záhadných důvodů zrušena a pár dní poté, opět



bez udání důvodů, znovu ohlášena pro vydání... Delphine (*Moto Racer, Fade to Black*) společně s Infogrames plánují vydání velmi originálního titulu nazvaného *Darkstone*, ve kterém si můžete konstruovat a editovat vlastní akční RPG jak vám bude libo. Tvůrci slibují, že pokaždé, když si hru zahrajete, bude jiná... *Dead Or Alive 2* bude mít ještě více kostýmů... A nakonec velmi smutná zpráva: Poté co EA převzali část práv firmy Virgin Interactive, oznámili, že ruší vydání chystané bojovky *Thrill Kill* a že ani nikdy neposkytnou tuto licenci jinému distributorovi. Důvod je jediný: hra se neshoduje s vydavatelskou politikou firmy a dobrými mravy.

EXTÁZE

PocketStation od Sony jak se zdá nabízí hry, paměťovou kartu i hodinky. Vejde se i do malinké kapsičky u plavek.

Přichází dosud největší radostný čas Vánoc s PlayStation. „Tra, la, ra, la, laaa... lara, la, lara, laaa."

Oddworld Inhabitants nominovali film ze hry *Abe's Exoddus* na Oscara. A proč ne?

Activision shromáždili 30 starých klasických her pro Atari na disku a vydávají ho... pro PlayStation v Americe. Vydávají. Právě. Teď.

EXTÁZE
Trháky a propadáky přímo z bouřlivého světa PlayStation.
DEPKA

Zahrát si všechny skvělé hry, které vycházejí? To nejde přeci stihnout!

Nový maskáčový obleček pro Laru. Umíměný, ano. Nositelný, samozřejmě. Sluší jí? Děláte si legraci?

Small Soldiers. Na první pohled moc pěkná hra. Ale pak: nejsou ty úrovně nějak krátké? A neděláme tu pořád to samé dokola?

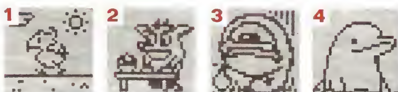
Wayne Roberts, známá anglická celebrita, se nechal slyšet, že dává přednost *FIFA World Cup 98*, před intimními hrátkami se svou slečnou. Moula.

DEPKA



KAPESNÍ RAKETKA

SONY PŘEDSTAVIL POCKETSTATION



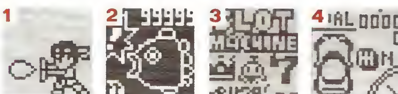
[1] *FFVII*. [2] *Crash 3*. [3] *Monster Rancher*. [4] *Aquarium*.

Na současné Tokio Game Show byl spolu s množstvím kompatibilního softwaru oficiálně představen PocketStation, dříve známý pod formálnějším názvem Personal Digital Assistant neboli PDA (Osobní digitální asistent).

Tento zázrak velikosti paměťové karty se dostane na trh v Japonsku 23. prosince za pouhé 3000 JPY (asi 750 Kč). Díky zabudování malinké obrazovky, zvukového čipu a reproduktoru je PocketStation jakousi mikro-konzolou schopnou přehrávat hry z vaší PlayStation jako GameBoy. Místo používání cartridgí si hru do PocketStation nahrajete přes slot pro paměťovou kartu na vaší PlayStation, hry samotné stále vycházejí na známých cédéčkách.

Několik her bylo vydáno exkluzivně pro PocketStation, ale většina her bude přidána na disky k jejich plným verzím v osekané podobě, kterou můžete hrát, třeba když čekáte na autobus. Případně si na PocketStation můžete nahrát část hry z plné verze, jako řekněme zápolení s dveřním kódem, která vám bude nějakou chvíli trvat, a pak se triumfálně vrátíte domů, plácnete ji zpátky do hry a otevřete si zamčené dveře v rozehraném RPG.

Je potvrzeno, že tyto hry ve své současné podobě nabízejí podporu PocketStation: *Theme Aquarirum* (nejnovější ze série *Theme*), *Street Fighter Zero 3* (kde mohou hráči trénovat odděleně od celé hry), *Pocket Mumu* (plošinovka, která používá postavu Jumping Flashe), *Final Fantasy VIII* (minihra s Chocobem), *Pocket Dungeon* (speciálně napsané RPG), *Crash 3* (pouze japonská verze) a objevily se zvěsti o připojení *Ridge Raacera 4* (které vám umožňuje obchodovat s díly aut a daty časového souboje pomocí infračerveného propojení) do této rodiny. Zdá se, že jediným omezením je fantazie tvůrců. Brzy více.



[1] *Street Fighter Zero 3*. [2-4] Akce z *Pocket Mumu*.

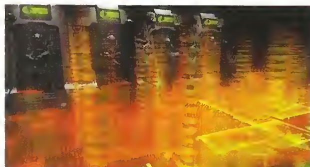


„JDI, SKÁKEJ A CHVAL BOHA", TAK ZNĚL JEDEN KOSTELNÍ DĚTSKÝ CHORÁL. JE ZAJÍMAVÉ, ŽE JAK *SPYRO* TAK *CRASH* TAKÉ CHODÍ A SKÁČOU, ALE ANI JEDEN Z NICH PŘESTO BOHA NECHVÁLÍ. TAKŽE NAKONEC O TOM, KDO JE LEPŠÍ, MUSÍME ROZHODNOUT MY, SMRTELNÍ.

NÁZEV HRY	*Crash Bandicoot 3: Warped*	*Spyro The Dragon*
CENA	1999,- Kč	1999,- Kč
TVŮRCE	Naughty Dog	Insomniac
CO MAJÍ NA TRIKU?	Šílená karikatura strašící děti v podobě *Crash Bandicoot* 1 a 2.	Temná, bludná střílečka zvaná *Disruptor*.
O ČEM TO VLASTNĚ JE?	Neklidný vačnatec sprintuje dopředu i dozadu, hodně skáče a používá motorizované kolo a dvojplošník.	Výlet světle fialové příšery. Plive oheň, mrská ocasem a přitom je roztomilý jako lidské dítě.
NEJSOU SI TROCHU PODOBNÍ?	*Bandicoot* dává zdání 3D a přes to má striktně lineární formu. Přesto je to očím prospěšná podívaná.	Dračí mláďátko méně skáče a více plachtí. Také se může pochlubit největším a ze všech nejlepším 3D prostředí, které kdy PlayStation viděla.
MULTIPLAYER?	Pouze mono, sorry.	Opět mizerné mono.
JAKÝ JE STAV ŠKŮDCŮ?	Žraloci a prase bradavičnaté, které disponuje nepěkným plamenem.	Zloděj vajec nesportovního vzezření, žabí stráže a tlustí netvoři mávající modrými kyji.
EXKLUZIVNĚ NA PLAYSTATION?	Si senior.	Si, si, arriba.
SKÓRE V PSM	9/10	8/10
STOJÍ ZA TO?	Samozřejmě, ačkoliv je to spíš jogurt než pořádný steak, chceme tedy říct, že je určena spíše těm mladším.	V hierarchickém světě jogurtů je toto jahodový s losováním o výlet do Disneylandu. Velice nedospělácká strava, přesto může zachutnat všem. Takže ano.

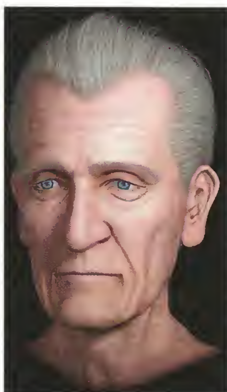
FINAL FANTASY: FILM

CLOUD JAKO FILMOVÁ HVĚZDA BUDOUCNOSTI?





Rané obrázky z chystaného filmu *Final Fantasy: The Movie*. Doufejme, že toto není hlavní hrdina...



Uvážíme-li počet prodaných kopií hry, pak není až tak velkým překvapením skutečnost, že squareovský epos bude následovat hry typu *Mortal Kombat* a svou další kapitolu napíše na stříbrném plátně. Avšak zatímco *Resident Evil* a další projekty mají být hrány živými herci, *Final Fantasy* zůstává věrna svým kořenům a má se objevit v podobě počítačově animovaného filmu.

O filmu Final Fantasy se hovoří již delší dobu, avšak teprve nedávno se objevily první obrázky, a to na nechvalně proslulé webové stránce Harryho Knowlese, která se věnuje filmům a nese název „Ain't It Cool News". Tři obrázky zachycují starého muže, válečníka a městskou krajinu. Informace nám dále říká, že základem celého filmu bude údajně Grey, postava, jejímž modelem prý je Brad Pitt!

Zápletka bude ve stylu sci-fi, zatímco animační techniky prozrazují rukopis bývalých disneyovských animátorů, uměleckého ředitele Pátého elementu a bývalého vedoucího pracovníka firmy Namco.

Zatímco platnost výše uvedených informací zůstává stále nejasná, to, že film opravdu existuje, již bylo potvrzeno. Dokonce došlo již k uzavření smlouvy s Columbia Pictures, která má film distribuovat - titul by se měl objevit v létě roku 2001. Podle vyjádření lidí od Square by měl film být „prvním pokusem v dějinách filmového průmyslu o simulaci lidských pohybů a emocí skrze počítačovou grafiku, která působí mnohem reálněji než jakýkoliv jiný současný způsob animace." Hlavní práce na filmu probíhají v ředitelství Square v Honolulu v režii samotného amerického ředitele firmy Hironobu Sakaguchiho, autorem scénáře je Al Reinert, držitel Oscara za scénář k filmu Apollo 13.

Hmm, takže o čem to vlastně bude? Až na to, že děj se bude odehrávat v roce 2065 a rozhodně se nebude zakládat na nějaké předchozí verzi hry, nikdo neví. Zde vám předkládáme veškeré dostupné informace:

- Obrázky, které se k nám dostaly, pocházejí ze zdrojů firmy Square a byly připraveny pro přehlídku počítačové grafiky v Orlandu.
- Snímky naleznete rovněž na squareovské internetové stránce (*http://www.square-usa.com/*), jsou umístěné v sekci „jobs" věnované kancelářím firmy v Honolulu.
- Snímky jsou z filmu, ale jsou to pouze předběžné ukázky, které pocházejí z vývojového a plánovacího oddělení.
- Byly vytvořeny za pomoci animačního programu Maya, nejsou to tedy screenshoty z žádné filmové ukázky nebo dema.
- Do děje se postava Greye navzdory fámám vůbec nezapojí.



OSCAR PRO ABEHO?

Zatímco *Final Fantasy* a *Tekken* soutěží o to, který titul se stane prvním CGI filmem podle počítačové hry, firma Oddworld Inhabitants nominovala intro sekvenci ke své hře *Abe's Exoddus* na Oscara. Pro ty nezasvěcené, intro vypráví příběh, v němž se Abe pokouší zlikvidovat Soulstorm Brewery, tedy „pivovar", který používá kosti mrtvých Mudokonů jako bázi pro hypnotizující nápoj. Intro sekvence disponuje značnou dávkou humoru a vizuální nápaditostí a nedávno byla po omezenou dobu promítána v losangeleských kinech firmy Laemmie. Ti z vás, kteří neměli v těch třech dnech, kdy film běžel, zrovna po ruce letenky nebo stroj na cestování v čase, by si měli buďto koupit *Abe's Exoddus* nebo, což vyjde podstatně levněji, podívat se na demo verzi tohoto intra, která se exkluzivně objevila na našem demodisku přibaleného k tomuto číslu. Do toho!



♥♥Photo Love♥♥









PLAYSTATION A-Z

D-pad. Je to onen kříž na playstationovém joypadu, který většinou umožňuje pohyb, česky se někdy označuje jako „směrová tlačítka".

● **Developer** (výrobce). Lidé, kteří vytvářejí hry. Například lidé ve Viz stojí za připravující se hrou *Earthworm Jim 3D*, ale distribuci bude mít na starosti společnost Interplay, která také shrábne větší část výdělku.

● **Digitální.** Rovná se v podstatě jednotkám a nulám, na jejichž principu funguje komunikace mezi součástkami ve vaší PlayStation. Ano, nebo ne. Zapnout, nebo vypnout. Je to ten nejjednodušší princip.

● **Digitalizace.** Je to konverze skutečného objektu (nejčastěji fotografie nebo zvuku) do digitálního formátu, aby mohl být včleněn do hry. Právě díky tomu mohou takové komentátorské hvězdy typu Johna Motsona vystupovat ve *World Cupu 98* anebo mohou být vylepšeny postavy v *Total NBA* tvářemi skutečných hráčů.

● **Dolby Surround.** Zvuková stopa ve formátu Dolby Surround neobsahuje jen obvyklý levý a pravý kanál (prosté stereo), ale má zakódované další kanály pro zadní levé a pravé reproduktory a také reproduktor vpředu uprostřed. Přehrajete-li si zvuk Dolby Surround přes příslušný dekodér a zesilovač, tyto speciální stopy se najednou odhalí. To znamená, že například nepřátelské lodě a auta, která máte ve hře v zádech, opravdu znějí, jakoby ve skutečnosti za vámi byly.

● **Příště? Písmenko E.**



D-pad.

GALERIE TÝPKŮ

PÁTÉ POKRAČOVÁNÍ NAŠEHO SERIÁLU O OBYVATELÍCH SVĚTA PLAYSTATION

MODELKA Z HERNÍCH VÝSTAV

V pronikavém osvětlení výstavního sálu se jako slanina pod horským sluníčkem leskne modelka, jejímž úkolem je přitahovat pozornost k firmě, která jí platí mrzký peníz. Vojenské kanady ji dřou, sexy kalhoty z PVC ji škrtí a její ústa jsou démonicky rudou násilně rozšklebenou jizvou. Japonští muži se „omylem" dotknou jejího zadku. Švédové ji žádají o grup-pen-sex. A chlapíci z Česka jen zírají a pak se v tichosti odeberou do svých hotelových pokojů. Sami.

„Umělecké" jméno: Leela Du Pray

Skutečné jméno: Mařena Kolářová

Věk: 21

Co dělá na prodejní výstavě her?
Společnost TechSoft si ji najala, aby dělala reklamu revolučnímu simulátoru *TechMaster*, který se připravuje pouze pro PC. Aby to dovedla k dokonalosti, oblékla si kraťounkou, šortky připomínající sukni, proužek zakrývající malou část poprsí, boty a zlatou paruku.



Líbí se jí její práce?
Ne. Nesnáší zamilované pohledy uhrovitých puberťáků a zhruba stejně si libuje v myšlence na staré orientální ruce dosedající na zadní část jejích boků. Dělá to jen proto, aby se udržela nad vodou. Namlouvá si, že je opravdová herečka.

Nikdy ve filmech nehrála?
Objevila se ve třech epizodách seriálu Rodinné pouto v roli, která byla v titulcích uvedena jako „Zdrogovaná prostitutka č.3", a jednou účinkovala v reklamě na prací prostředek. Takže vlastně ani ne.

Jak se připravuje na svou práci na výstavě?
Na tváře a čelo si napatlá svěží bronzový krém, vyčistí si své zaplombované zuby dentální nití, poleje se půl láhví laciné eau de toilette a ve velkém finále se počmárá barevnými tužkami.

Dlouhodobé plány?
Tuší, že už to nebude oro, a ví, že kosmetika není všemocná. Věří, že se objeví nějaký Frajer Joe nebo Silnej Péťa a odveze její třpytivé zbytky někam pryč a hodně daleko.

A šance?
Nula. Ale nebojte se - příště bude výstava motorek.

RING VOLNÝ



LARA CROFT KONEČNĚ DOVLEKLA SVÉ KŘEHKÉ KOSTI DO NAŠEHO RINGU, AVŠAK ZÁHY ZJISTILA, ŽE TU NA NI ČÍHÁ JEJÍ POVEDENÝ KÁMOŠ JMÉNEM NINJA.

V MODRÉM ROHU...
Jméno: Lara Croft
Bojuje: jako žena
Oblečení: kombo „Tílko & šortky"
KO: většinou skládala k zemi pravoúhlé vlky
Divize: 110/45/95
Tituly: První virtuální hvězda na obálce módního časopisu

V ČERVENÉM ROHU...
Jméno: Ninja (alias Shadow of Darkness)
Bojuje: potichu a ze zálohy
Oblečení: fialové dupačky
KO: každý, komu stál za zády
Divize: neviditelní vrazi
Tituly: Mr. playstationový propadák '98

PUSŤTE SE DO SEBE...
Ninja, oblečen do svého přiléhavého oblečku, právě roztáčí své velké kabaretní vystoupení a říká si o pozornost davů. Lara nevzrušeně přihlíží. Po chvilce se však ozve: „Hej ty tam, co kdybys nechal ty decibely trochu stáhnout!" Sotva však stačila dořící větu, v tu ránu je vrah za ní a svou krví zrezivělou čepelí míří na její ztepilou šíji. „A co kdybys bojoval jako džentlmen?" stačí se ještě Lara zeptat. „Já na to du dycky zezadu," procedí útočník mezi zuby, přičemž ocel neomylně vede mezi Lařiny krční obratle. Prýštící rána barví do ruda nádherný barokně ornamentální koberec a tělo naší nyní již bezhlavé hrdinky se začíná potácet. Z posledních sil se ještě pokouší udržet balanc a vzápětí padá - výsledek: rozlitý bavorák a jedna Plzeň. Hmm, škoda.

A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁ
Každý, koho již nudí obří ňadra ve tvaru jehlanu.

ČESKÝ DRES SI OBLÉKNE NINA

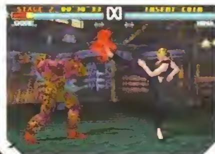
O REPREZENTANTOVI ČR NA EVROPSKÝ TEKKEN TOURNAMENT JE ROZHODNUTO.

Pravidelní čtenáři jistě vědí, že jsme se v posledních měsících zabývali kromě jiného i spoluorganizováním výběrového národního kola v evropském turnaji ve hře *Tekken 3*. Jak bylo již dříve oznámeno, dne 6. listopadu proběhlo finálové odpoledne s nejlepšími účastníky a my už máme svého vítěze.

Malá rekapitulace pro ty, kteří nyní přemítají nad tím, o co vlastně jde: PALový turnaj ve hře *Tekken 3* je nápad pocházející přímo od tvůrců této skvělé bojovky firmy Namco. Díky blízké spolupráci s výrobcem hardwarových domečků pro své hry (Sony), idea velkého celoevropského turnaje vešla v život, a to samozřejmě v souvislosti s uvedením na trh. To se stalo dne 10. září a pár dní na to, když vyšel říjnový PSM číslo 6, bylo v něm vyhlášeno národní kolo. Hlavním cílem bylo vybrat co možná nejkvalitnějšího reprezentanta, který bude na náklady firmy Sony Czech vyslán do města nad Temží a který, jak všichni doufáme, nejen že nám tam neudělá ostudu, ale snad získá i některou ze superatraktivních cen. Přihlásit se mohl každý, kdo vyplnil formulář z časopisu a dostavil se se svou hrou a hlavně se svým nejlepším výkonem v režimu Survival na memory kartě na jedno z kontaktních míst (tímto velice děkujeme prodejnám Bontonland Megastore v Praze a Score v Praze a Brně za spolupráci). Deset nejlepších dle potvrzených formulářů bylo sezváno na zmíněné finálové odpoledne, jež se konalo v Bontonland Megastoru. S jejich jmény jste se mohli seznámit už v minulém čísle v rubrice Top Secret na místě, které je obvykle vyhrazeno vyhlašování výsledků soutěží.

Mezi deseti borci (dostavili se všichni) samozřejmě nechyběl ani absolutní favorit, Rostislav Eichler, s dechberoucím výkonem 149. Prvních šest bylo rovnou nasazeno do čtvrtfinále a poslední čtyři z první desítky se museli o zbylá dvě místa poprat mezi sebou (virtuálně). Dál už soutěž pokračovala jako normální vyřazovák v režimu Versus na dvě kola







Starý Heihachi shlíží povýšeně na ty, kdo se odvážili ucházet se o trůn krále *Tekkena*.

s neomezeným časem a s libovolnou postavou. Zpestřením soutěže byla jistě účast dvou kolegů-herních novinářů z konkurenčního časopisu, jmenovitě pánů Ondřeje Průši a Petra Bulíře. Vzhledem k tomu, že se z pochopitelných důvodů nemohou jako organizátoři účastnit podobných akcí v režii jejich magazínu, jsme měli velkou radost, že jsme jim mohli poskytnout alespoň tuto příležitost. Potvrzuje se, že i herní publicisté jsou především vášnivými hráči, kteří by rádi zúročili své umění v souboji s nejkvalitnějšími soupeři. Do semifinále postoupila čtveřice Jozef Trcka (Paul), Petr Bulíř (Eddy), Aleš Karásek (Lei) a Petr Horák (Nina). Hlavní favorit nezvládl svůj vstup do soutěže, ale druhý a třetí nasazený (posledně jmenovaní pánové) tu stále s námi byli. Oni také nakonec postoupili do finále. Zajímavé je, že Aleš Karásek a Petr Horák jsou přátelé. Navštěvují stejné gymnázium v moravském Znojmě a pravděpodobně trénovali společně. Ve finálové bitce na tři vítězná kola se nakonec lépe prosadil Petr Horák. Jeho Nina předváděla na obrazovce velkoplošné televize naprosto neuvěřitelné věci. Petr si naše srdce získal zejména, když dokázal dokonale vykrýt desetiúderové kombo svého protivníka. Nakonec jsme všichni byli přesvědčeni, že jsme vybrali opravdu toho nejlepšího. Petr (v roli agentky Niny) je tedy naším reprezentantem. O tom, jak uspěl v Londýně (finále se podle posledních zpráv bude konat 27. ledna 1999), vás budeme samozřejmě včas informovat.

Pro zajímavost ještě uvádíme ceny, které vítěz dostal od nás, a hlavně ty, které ještě může získat v Londýně:

Od nás (a od Sony Czech) to byla kolekce her v čele se speciálním limitovaným boxem *Spyro the Dragon* a samozřejmě ona zpáteční letenka. Podle informací, které jsme obdrželi přímo od zdroje, evropský vítěz dostane tyto nádherné ceny: pravý *Tekken 3* mincový automat od Namca, 4 000 amerických dolarů v hotovosti, koženou bundu Paula Phoenixe, tričko *T3* a spoustu drobnějších cen. Další v pořadí též obdrží zajímavé finanční částky, koženou bundu a trička. Účastníků bude třicet dva (20 národních reprezentantů a 12 účastníků kvalifikovaných v samostatné soutěži, která probíhala přes internet), takže šance na úspěch je poměrně dobrá. Držíme Petrovi palce!

P.S. Mimochodem, na naší akci se objevili i panové z České televize a natočili si pár záběrů. Zda se to nakonec bude vysílat, nevíme jistě, ale pro jistotu občas mrkněte na program.



Zasvěcená mluva
Lekce #8: strategie




Dvě velmi odlišné strany téže strategické mince. *Bust A Move*, kde je třeba trefit se do barevných kuliček, a *C&C*, kde je třeba zabíjet lidi.

Stáváte se terčem vtípků jenom proto, že zaostáváte ve svých playstationých vědomostech? Zdá se vám, že mezi nadšenci do videoher působíte intelektuálně méněcenně? Máte pak dvě možnosti: buď těm, co se tváří, že spolkli veškerou moudrost světa, jednu natáhnout, anebo pokud jste náhodou fyzicky slabší, se jim v playstationových vědomostech vyrovnat, a to tak, že se poučíte z našeho seriálu jednoduchých lekcí. Dnes: strategie. Příště: celý svět.

Strategie: To je jistě pojem, který má něco do činění s dlouhodobým plánováním ve finanční či manažerské sféře, nebo ve sféře politickou-hospodářské. Možná se také používá ve vojenství a je v nějakém vztahu k plánování vojenských kampaní. Je to tak správně?
Ano, tak tomu skutečně je.

Ale my zde přece hovoříme o hrách, nikoli o makroekonomice nebo vojenské taktice.
Jistě, mluvíme o hrách, dokonce o velké spoustě her, které jsou založeny na určitém způsobu řízení, rozvrhování, plánování a také na manipulaci s lidmi. Pro PlayStation nyní existuje kolem 30 her, kde musíte vést nějaký podnik, stavět budovy nebo takticky vést bitvu. Zní to jako pěkná fuška, ale tyto hry jsou přesto velice návykové a zábavné.

A jak dlouho toto šílenství již trvá?
Léta. V základě je to pécéčková záležitost a tam to trvá již téměř deset let, ale co se týče PlayStationu, jsou velice populární zejména hry *Sim City 2000* a *CC*.

A v čem se vlastně tyto hry liší?
No, v zásadě existuje několik základních typů. Jedním z nich je hra hraná z tzv. boží perspektivy, například *Sim City 2000* a *Constructor*, kde musíte za pomoci nejrůznějších zdrojů vystavět město. Pak jsou zde válečné hry, například *Warhammer* a série *CC*, kdy musíte manévrovat oddíly svého vojska tak, abyste zabrali co nejvíce území a vyhráli co nejvíce bitev. A posledním typem jsou takové legrační mutace typu prvního, například hry řady *Theme*, kdy musíte vést nějaký jednotlivý podnik, například zábavní park nebo nemocnici.

A jak se tyto hry hrají?
Většinou se odehrávají na ohraničeném prostoru, vy najíždíte a klikáte na ikonky zdrojů a malé človíčky, které těmito zdroji manipulují podle vašeho přání. Setkáváte se s nejrůznějšími překážkami, přičemž jste staděni před zásadní rozhodnutí. Možná to zní fádně, ale těchto her se nenabažíte.

Takže, mohl byste uvést některé, které jsou tak skvělé, jak naznačujete?
Hry *CC* jsou dobrým příkladem strategických válečných her, ačkoli naše redakce dává v tomto ohledu přednost produktu jménem *Warcraft 2*. Rovněž celkem doporučujeme *Return Fire*. Co se týče onoho prvního typu, pak pochopitelně *Sim City*, přičemž skvěle se procvičíte na *Theme Park*, *Theme Hospital* a *Transport Tycoon*.

Ale říkal jste, že těchto her je spousta...
Ovšemže, zmínku zasluhují rovněž *Syndicate Wars*, *AIV Evolution Global* i *X-Com*. Tyto hry rozhodně také stojí za to.

Takže mi navrhujete jít do nejbližšího obchodu s hrami se seznamem titulů, namířit si to k pultu a od pokladny přímo domů? Pak vložit disk do přístroje, po dalších zhruba deset dnů utlumit veškeré ostatní životní funkce a pokusit se proniknout do tajemství tohoto žánru?
Zdá se, že už máte strategický plán. Tak se ho držte, příteli.

ŽÁDNÉ NOVÉ ZPRÁVY O PLAYSTATION 2

„JEŠTĚ NEJSME TAK DALEKO."

I přes veškeré naše snažení rozptylovat všechny nepodložené řeči o PlayStationu 2, na internetu a v rámci herního průmyslu se stále šíří fámy, že ohlášení nové konzoly PlayStation 2 je téměř za dveřmi. Důvodem těchto fám je skutečnost, že segovský Dreamcast má být v Japonsku uveden na trh 26. listopadu a obecně se má za to, že Sony využije tohoto okamžiku ve snaze zaujmout své publikum ohlášením nové konzoly. Jinak samozřejmě existuje mnoho neoficiálních fám, tvrzení nejmenovaných zdrojů a všelijakých senzačních odhalení, které kolují v čím dál tím větší míře na internetu. Není vyloučeno, že něco z toho se zakládá skutečně na věrohodných informacích, ale není v moci nikoho jiného než samotné firmy Sony, aby s definitivní platností potvrdila, zda bude skutečně oficiálním názvem příští konzoly PlayStation 2, PlayStation 2000 nebo dokonce PlayStation Next, zda bude využívat tu či onu 3D technologii, kolik bude zvládat polygonů (a čeho všeho ještě) za sekundu, zda bude kompatibilní se starou dobrou PlayStation, nebo ne, zda bude cédéčková, nebo dévédéčková, anebo to všechno bude úplně jinak.

Chris Deering, ředitel Sony Computer Entertaining Europe CEO, veškeré spekulace stále rezolutně popírá: „Velice by mne samotného překvapilo, kdyby právě nyní mělo dojít k nějakému odhalení. To bychom totiž zde v Evropě museli obdržet varování z Japonska, že se tam toto odhalení chystá, a žádné podobné varování jsme nedostali. Ostatně ani nemáme důvod něco takového ohlašovat k tomuto datu, neboť by to mnohem více poškodilo náš vánoční prodej než prodej segovských titulů. Očekáváme totiž, že Sega moc věcí letos neprodá, zatímco my máme šanci na obrovský úspěch. Jediné oznámení týkající se hardwaru, které jsme v poslední době vypustili, je to o PDA."

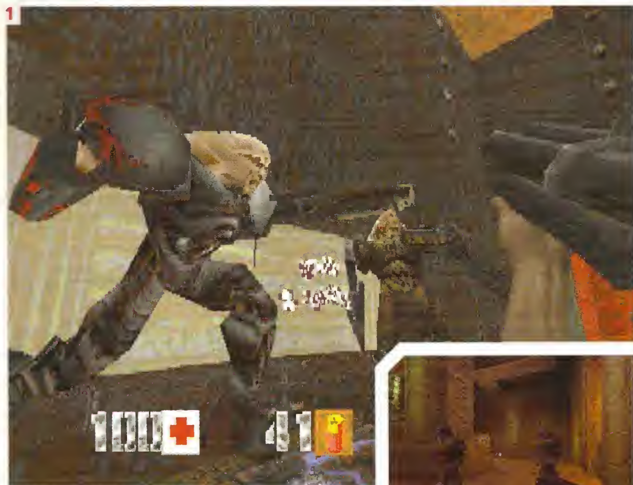


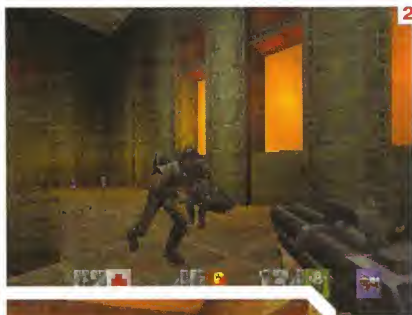
Chris Deering nám nic podstatného o příští konzole PlayStation nesdělil.

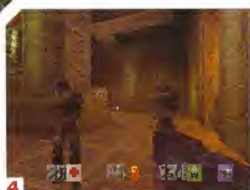
S ohledem na další vývoj věcí jsme Chrise Deeringa rovněž tlačili k odpovědi na otázku, zda je pravda, že popisy specifikací nové konzoly byly již odeslány blízce spolupracujícím herním firmám, a i tyto zprávy Deering rezolutně popíral: „Pokud jsou specifikace dokončeny, pak my o tom dokonale nic nevíme. A mám-li být upřímný, znám většinu developerů v Japonsku i lidí, kteří mají velký vliv v Sony Japan, a my všichni se snažíme zjistit, co se vlastně doopravdy děje. Zatím však nebylo ohlášeno žádné datum, a já osobně mám dojem, že celá věc ještě nepokročila tak daleko."

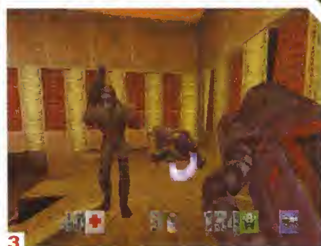
Když se nad tím vším zamyslíme, vidíme, že Deeringova tvrzení jsou logická. Upřímně řečeno i my v PSM doufáme, že k žádnému ohlášení PlayStationu 2 nedojde dříve než v roce 1999. Jako možný termín se nejčastěji uvádí jaro tohoto roku (v souvislosti s výstavou Tokyo Game Show). Buďte v klidu a vězte, že až k oficiálnímu oznámení dojde, včas se o všem od nás dozvíte.











[1] Zůstávají zde polygonální postavy z původní PC verze. [2] Cíl je jednoduchý - používejte zbraň a zabíjejte. [3] Pohne-li se to, palte. [4] Je to rychlé, ostré a dokonalé.

PROFIL



Chris Stanforth

- **Povolání:** hlavní programátor/ředitel
- **Popis práce:** Programovat trojrozměrný engine, myslet na věci, které do hry přidat a zajistit, že staré věci do celku zapadnou. Obecně musím reagovat na každý problém, na který během konverze narazíme, a řešit jej. Musím rozhodovat co je, a co není možné na PlayStation a jak to celé nejlépe provést.
- **Historie na poli her:** *Shadow Master* (PlayStation), *Toy Story*, *Mickey Mania*, *Dracula* a *Pugsy* (vše SNES).
- **Vliv na tuto hru:** pochopitelně *Quake II* (PC), ale také hry jako *Tekken 2*, hlavně co se týče intenzivní akčnosti režimu pro dva hráče.
- **Oblíbená hra:** *Tekken 2* a *R-Types*.

QUAKE II

Na této stránce vidíte první playstationové snímky z *Q II*. Pane Bože!

Styl: 3D-střílečka
Distributor: Activision
Výrobce: Hammerhead
Datum vydání: zatím není známo

Tu novinku přinášíme jako první. Dáámy a páánovéé, právě se díváte na první skutečně pravé playstationové snímky té nejlepší střílečky hrané v první osobě. A následuje rozhovor s Chrisem Stanforthem, hlavním programátorem tohoto produktu.

Jak se vám podařilo *Quake II* zvládnout tak brzy. Kolovaly řeči, že se playstationová verze má objevit až za několik měsíců. Co se tedy stalo? Rozhodl jste se to udělat sám, nebo vás oslovili lidé z Activision?
Bylo to tak, že nás oslovil Activision, když prozkoumával terén. Vzali si jednu kopii *Shadow Mastera* a jeho technologie se jim zalíbila natolik, že nás požádali o demo, a zbytek už víte.

Nakolik se bude playstationová verze podobat PC originálu?
Bude zde zastoupena většina úrovní - sice budou trochu upravené, aby se svou hratelností slučovaly s PlayStation, avšak detailů ze hry vypadne jen nepatrně. Spíše zde bude spousta nových věcí.

Aha, tedy něco jako bonusy pro PlayStation?
Přidali jsme některé mapy, výhradně pro PlayStation, zvláště v režimu pro více hráčů. Jsou zde nové efekty, extra zbraně a potvory... Bude to velmi zvláštní.

Muselo být něco vynecháno?
Skoro všechno je v pohodě, jenom ovládání potřebuje ještě trochu doladit. Některé velké úrovně budou rozdělené na dvě části.

A co režim deathmatch? Propojení dvou konzol nebo rozdělená obrazovka? A čtyři hráči?
V tuto chvíli rozhodně rozdělená obrazovka, ale možná, že se objeví i propojení. Bude zde deathmatch pro dva i pro čtyři hráče a také tur-

PO ZUBY OZBROJENI



SHOTGUN
Starý známý všech pravověrných hráčů *Doomu*.



RAIL GUN
Na nepřítele vysílá pentle výbušné energie.



SUPER SHOTGUN
To je shotgun s dvojnásobnou ničivou silou.

[1] Větší lotři jsou vždy škodlivější než menší. To je užitečná pomůcka pro začátečníky. [2] Skvělé, ne?





najový režim, kde může hrát spousta lidí vyřazovacím způsobem ve speciálně postavených arénách. Zpomalené záznamy si budete moci uložit na paměťovou kartu a na svůj souboj se pak dívat z různých úhlů kdykoli se vám zlíbí.

Váš tým má za sebou *Shadow Master*, že ano? Takže *Q II* je vlastně jenom nahrazení existující grafiky jinými postavami a úrovněmi, je to tak?

Vůbec ne. *Shadow Master* byl technicky velice vyspělá hra, nicméně složitost *Quake II* je zcela jiného řádu. Je to skutečně trojrozměrná hra, a to v každém ohledu, přičemž engine je postaven úplně na čisté louce.

Co bylo na hře nejtěžší, když jste se snažili přizpůsobit ji pro PlayStation?

Dokázat, aby běhala plynule. Hra běhá rychlostí 30 framů za sekundu v PAL a 25 za sekundu v NTSC. Abychom vůbec takové rychlosti mohli dosáhnout, nepřišli přitom o detaily a udrželi vysoký počet polygonových tvorů, museli jsme se hodně snažit. To je věc, se kterou stále zápasíme. Úspěchem je, že se nám podařilo odstranit deformování polygonů, které kazí velké množství trojrozměrných her.



Je ve hře nějaký původní kód od id Software (autorů původních verzí *Doom* a *Quake*)?

Celý AI kód je od id, zbytek jsme dělali sami. Kód od id je opravdu skvělý, ale je napsán pro PC a použít pécéčkový kód pro PlayStation by zrovna nedělalo dobrotu, takže jsme data zkonvertovali a pak použili svůj vlastní engine.

Spolupracujete s id nějak úzce?

Id vše schvaluje, mají právo na poslední slovo. Podařilo se jim vymyslet snad nejlepší hru vůbec a uvědomují si, že nesmí nad jejím osudem ztratit kontrolu. To je myslím logické.

Proč by si hráči měli koupit právě *Quake II*, a ne nějakou jinou střílečku?

Řeknu to jednoduše: protože bude nejlepší. Je to ta vůbec nejdokonalejší střílečka v první osobě. Na světě se jí žádná nevyrovná, a co se týče grafiky, techniky a hratelnosti, žádná se jí ani nemůže přiblížit.

Kdy máte hru dokončit?

Věci běží podle plánu, ale je to velký úkol. A co se týče toho, kdy bude hra hotová... no, to my nemůžeme říct.





ROCKET LAUNCHER
Když kulky jednoduše nestačí...



GRENADE LAUNCHER
Dobré na vrhání granátů za zdi a rohy.



MACHINE GUN
V sekundě vyšle spršku kulek.



BFG
Dokonale vyčistí místnost.



CHAIN GUN
Těžká zbraň na protrhávání pancířů.



HYPER-BLASTER
Vyšle několik mohutných salv najednou.

[1] Rachot bot na můstku znamená osudné prozrazeni. [2] Držte ho tam. [3] Mohl to otevřít první...





PROFIL

Jason Kingsley

- **Zaměstnání:** umělecký ředitel
- **Firma:** Rebellion
- **Popis práce:** Mám na starosti celkovou kontrolu vzhledu a hratelnosti titulů, které připravujeme. Mám za úkol sladit všechny jednotlivé představy a nápady všech talentovaných členů vývojového týmu do jedné společné vize hry. To předchází situaci, kdy by jeden z nich mohl po šesti měsících přijít a říci: „Jak to myslíš, že *Rainbow Six* není plošinovka?"
- **Zkušenosti na poli her:** Pracoval jsem na spoustě věcí, které nejsou příliš známé. Ale takový *Alien vs. Predator* pro konzolu Atari Jaguar je celkem oblíbený a ještě bych zmínil *Blade Warriora* pro Mirrorsoft a *Sky Hammera* pro Atari a kolem dalších 30 titulů starých časů.
- **Vlivy na tuto hru:** Snažíme se vystihnout atmosféru skutečné akce speciálních jednotek (se vším všudy), to znamená vstát a utéct, když vás zasáhla dávka z automatické zbraně do ruky. Žádné zdravotní balíčky nebo speciální power-upy typu „Teď jsem na dvacet sekund nesmrtelný"
- **Nejoblíbenější hra:** Pólo. Samozřejmě to není počítačová hra.

RAINBOW SIX

Elitní jednotka krutého komanda vyráží na lov.

Styl: akční/strategie
Distributor: Take 2 Interactive
Výrobce: Rebellion
Datum vydání: duben '99

Ujmete se šesti po zuby ozbrojených členů komanda, vyhazujete budovy do povětří, vraždíte nepřátelské vůdce a celkově jste za vydatné pomoci svých velkých zbraní dosti nepříjemní. Je to kříženec *Dooma* a hry *Metal Gear* a v současné době slaví velké úspěchy na PC. A brzy bude i pro PlayStation. PSM se pochopitelně chytil zajímavého námětu na rozhovor a vyzpovídal uměleckého vedoucího hry Jasona Kingsleyho.

Popište svou hru několika slovy.
V *Rainbow Six* se hráč ocitá v roli velitele zvláštní elitní protiteroristické jednotky, která celosvětově operuje na rozkaz NATO. Jde o ultra tajnou organizaci, která má především za úkol chránit svět před všemi druhy násilníků. Hra má systém perspektivy v první osobě a žánrově patří mezi akční taktické hry. Všechny zbraně byly designovány s maximální péčí a hlavně realisticky, takže jedna dobře mířena rána pochopitelně zabíjí. Hra má též unikátní plánovací aspekt, který musí hráč využívat, jinak nebude schopen efektivně plnit cíle mise, zejména u těch pokročilejších je navržení taktiky nezbytností. Obě složky hry, tzn. plánování mise a poté provedení mise, musí být přesně ve shodě.

Jsou zde, v této hře, nějaké další nové prvky hratelnosti mimo řečeného?
Ano, je tu spousta realistické akce proti inteligentním a velmi nebezpečným protivníkům. Stačí jediný chybný pohyb, a je po vás. Vedle této velmi originálně pojaté akce stojí zcela plnohodnotné plánování mise jako samostatná meziúroveň, kde musíte volit členy své jednotky a vybavit je potřebným materiálem a musíte se také rozhodnout, v jakých pozicích budou umístěni.

Co je na hře podle vás to nejlepší?
Když zacházíte za roh a doufáte, že jste v odhadu rozmístění stráží nepřítele byli přesní. Ten, kdo vystřelí první, přežije. Můžete si zvolit kteréhokoli člena vaší jednotky a ovládat ho přímo směrovými tlačítky. Takže na tom, kam kterého střelce s tou či onou zbraní vyšlete, velmi záleží. Jinak se může stát, že budete muset podminovat třeba cis-



[1] Temná postava. [2] Tři ze šesti, to není špatné.







[1] To je nápad - poslat na jistou smrt nejdřív kolegu. [2] Zlověstný prostor. [3] Klíč je pod rohoží. [4] Kolega má něco na srdci? [5] Při pohledu na terén si každý člen jednotky jistě přeje, aby už byl zpátky doma.



ternu, ale na místě budete mít jen chlapa s pistolí.

Určitě jste už něco ze hry *Metal Gear Solid* viděli, jak si *Rainbow Six* povede coby konkurence?
MGS je skrz na skrz fantazií, nesnaží se být „realistickou" hrou, takže jiné srovnání, než že řekneme, že obě hry jsou skvělé, by se podobalo otázce, jestli jsou lepší jablka nebo pomeranče. Atmosféra obou her je velice intenzivní.
V *Rainbow Six* neshromažďujete nepřátelské zbraně a power-upy roztroušené po úrovni. Kteří profesionální vojáci by použili neznámou nevyzkoušenou zbraň, kdyby na ní závisel jejich život? V každém případě umí být pěkně zapeklitá.

Na kterých hrách pracoval tým *Rainbow Six* v minulosti?
Rebellion pracoval na *Alien vs. Predator*, *Checkered Flag*, *Sky Hammer* a pracuje na mnoha dalších, které vyjdou během příštího roku a je mezi nimi například *Aliens vs. Predator* pro Fox Interactive.

Proč bychom měli dát hře *Rainbow Six* přednost před ostatními?
Zkušení talentovaní profesionálové do hry vložili spoustu dřiny, potu, slz a krve. Snažíme se udělat něco originálního, a nikoliv kopírovat práci jiných. A navíc působí dojmem podstatně se lišícím od tradiční střílečky. Tým se ze všech sil snažil vytvořit herní simulaci reálných situací spíš než standardní střílečku. Přitom se nepokoušíme udělat něco „reálně nudného", ale vytvořit neodolatelnou hru plnou napětí, kterou je snadné začít, ale přiměřeně obtížné dotáhnout do konce. Doufáme, že lidé zažijí s *Rainbow Six* jiné vzrušení, než s méně rafinovanými hrami typu běhej a střílej.

Najde se ve hře něco, co je úplně nové?
Je toho spousta, ale když vám povím příliš mnoho, naši konkurenti nám pravděpodobně okamžitě nápady šlohnou. Zcela nový je algoritmus, ultra rychlý a dosud na PlayStationu nevídaný. AI je vytvořeno tak, aby se přizpůsobilo jednání hráče a udržovalo jeho zaujetí. Pokud příliš brzy zakopnete nebo způsobíte hluk, pak si můžete, záleží na druhu mise, všechno zkomplikovat, protože přimějete teroristy k bezprostřednímu útoku.

Rozšířily se zvěsti o tom, že AI kolísá mezi dokonalostí a nedokonalostí (není schopno vás v PC verzi podpořit v úzké uličce, když za vámi stojí váš tým), jak je to doopravdy?
Pracujeme na zcela originálním titulu na PlayStation, který je postaven na stejné licenci jako PC verze. Mezi oběma hrami však není žádné jiné spojení, než podobný rámcový příběh a místa popsaná v knize, jež byla hře předlohou, ale i to je v této hře pojato jinak. Naše AI je velice promyšlené. Poslední plány jsou takové, že by vám členové vašeho týmu neměli dělat ocásek, ale byly by rozmístěni po misi, kde by plnili vlastní úkoly, dokud byste je osobně nepřivolali.

Vysvětlete nám ovládací systém - jak bude *Rainbow Six* pracovat se směrovými tlačítky, analogickým padem a myší?
Na ovládacím systému se právě pracuje a bude vylepšován až do samého vydání, aby byl co nejdokonalejší. Momentálně hra pracuje se směrovými tlačítky a analogickým padem. A záleží na preferencích hráče, který pro něj bude jednodušší. Osobně jsem si ještě nevyzkoušel analogický pad, ale tým říká, že je zatím efektivnější.
O myši jsme prozatím nepřemýšleli, ale pokud to bude důležité, může se všechno ještě změnit.

Povězte nám o hře nějaké tajemství, které jste dosud nikomu neprozradil.
Při mých dosavadních pokusech mě vždycky ve třetí úrovni zabili!







[1] Další den, další ambasáda, další teroristi. [2] Část jedné ze 3D úrovní.











[1] Vaše zakrnělá helikoptérka v akci. Chrániče a míče mají začátečníky zachránit před okamžitou smrtí. [2] Prolette smyčkami. [3] K dispozici je volba úhlu kamery. [4 - 5] Zasáhněte stodolu, a zvítězíte.

RC STUNT COPTER

Něco originálního pro Dual Shock?



PROFILE

Stuart Roch

■ **Zaměstnání:** producent

■ **Popis práce:** Všechno, co nemají na starosti členové týmu. Je třeba najmout dalšího člena týmu? Práce pro producenta. Potřebuje spor konečné řešení? Práce pro producenta. Musím efektivně připravit cestu tak, aby mohl tým s hrou pokračovat, ale zároveň i jít za nimi a kontrolovat, zda je postaráno o všechno potřebné. Jsem ochránce týmu, který je brání před všemi zmatky a problémy, které by je mohli vykolejit.

■ **Historie v oblasti her:** Svou kariéru jsem začal ve firmě Virgin, nejprve v jejich personálním oddělení a později ve studiích. Pak jsem přešel k Shiny a pracoval na *Wild 9*. Rychle jsem se vypracoval.

■ **Nejoblíbenější hra:** I přes to, že v poslední době hraji hodně *Tenchu*, musím říci *Resident Evil 2*.

Styl: simulátor
Distributor: Interplay
Výrobce: Shiny Entertainment
Datum vydání: únor 1999

Držte se nohama na zemi, ale dívejte se na hvězdy. A hrajte *RC Stunt Copter* od Interplay. Bude s virtuální dětskou hračkou nějaká zábava? Stuart Roch ze Shiny si myslí, že jo.

Popište hru 50 slovy.
Umožňujeme hráčům, aby si s helikoptérami dělali, co chtějí - létali po trasách nebo se prostě přepnuli do volného letového režimu, když potřebují nějak zabít těch několik minut, kdy čekají na telefon nebo než jdou ven. Cílem týmu je vytvořit něco zábavného a zároveň poutavého. Kombinujeme prvky hry s dětským přáním prostě si zablbnout.

Nějaké nové světoborné prvky hratelnosti?
Je to první hra vytvořená speciálně pro nový analogický ovladač Sony.

Největší pecka?
Jedna z úvodních úrovní hry vyžaduje od hráče, aby dostal helikoptéru do vzduchu a pokusit zasáhnout širokou stěnu stodoly. Svědectvím návykové podstaty hry je, že při hraní této jediné úrovně si tým užil tolik legrace, že ji stále opakoval.

Je pěkně obtížná, že ano?
Zdá se nám, že ovládání je spíš výzva než otrava a lidé, kteří hru hrají, nechtějí ovládání měnit. Ale k tomu, abyste helikoptéru udrželi ve vzduchu, je opravdu nutné určité soustředění.

Je ve hře něco, co je úplně nové?
Myslím, že už nápad softwarové hračky je dost unikátní. Skvělé je také to, že hra obsahuje zábavné mise pro jednoho hráče, ale je stejně zábavná i v režimu volného letu, když chce hráč zabít jen pár minut.

Můžete se zaměřit na hloubku hry?
Je tu tréninkový režim, režim pro volné létání, které má pět různých zón, aby si hráč mohl jen tak hrát v otevřené krajině, a režim pro jednoho hráče s asi 15 úrovněmi bojových misí. A je tu i špičkový režim pro dva hráče.

Řeknete nám o hře tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil?
I když na hře pracuji, ještě jsem dokonale nezvládl ovládání.









Rozmanitost tréninkových cvičení vás nenásilně uvolní.

■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Konami	■ STYL:	bojová hra
■ DATUM VYDÁNÍ:	leden	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Kensai

Krok 1: Lehněte si na zem. Krok 2: Bouchněte protivníka hlavou do nohy. Krok 3: Modlete se. Krok 4 je ničivý protiútok ve stylu *Kensai*...





[1] Namačkejte směrovými tlačítky kop a úder, a dostanete kombinované útoky. [2] Některá komba umožňují silný úder, jako je tento. [3] Hody jsou špičkové. [4] Douglas [klon Stevena Seagala].

Jemnost se v bojových hrách většinou nepovažuje za ctnost. Velké rány pěstí? Ano. Padající útržky končetin? Samozřejmě. Ale cokoliv šlechetného zní jako plýtvání energií, která by se jinak mohla využít pro efektnější vítězná gesta po vyhraném boji. I *Tekken 3* pochopil, že se nemůže zaměřit na intelekt a doufat, že udrží váš zájem, proto má tolik skrytých režimů, složitých komb a vymakaných pozic. *Kensai* je 3D bojovka, která se drží tohoto příkladu, a protože se soustředila na hody, protiútoky a nestandardní pohyby, zdá se, že přinese spíše rvačky taktického charakteru. Je to první bojová hra od Konami, ale má všechny arkádové vymoženosti, které můžete od společnosti, díky níž máme *ISS Pro* a (prosíme co nejdříve) *Metal Gear Solid*, očekávat. Jsou tu čtyři herní režimy (Normal, Versus, Survival a Time Attack), tréninkový mód a Watch mode (jakési samoobslužné demo). Začínáte s osmičlennou řadou postav, kterou můžete plněním různých úkolů rozšířit až na dvacet. Najdete tu slušnou směs houževnatých chlapíků (pěkný klon Stevena Seagala) a rychlých slečen (typu Sakury a Niny). Všechny postavy mají jemně vyvážené dvě základní položky síla/rychlost. Nenajdete tu ani neohrabané trouby a ani hyper-rychlé boxery s přezdívkou „věčný vítěz" v rodném listu. Velká inovace hry *Kensai* má podobu speciálního tlačítka, které vaší postavě umožňuje krytí a následný protiútok mezi dopadajícími ranami.

Připomíná to trochu metodu užitou v *Tekkenu 3*, ale projevuje se po celou dobu boje a každý bojovník používá pro tento tah jinou techniku (například Yuli napodobuje pohyb kudlanky nábožné). Hezké na celé věci je, že při použití tohoto speciálního chvatu budete velmi zranitelní, pokud nejsou vaše protiútoky správně načasované. Vlastně je to právě tento celkový pocit vyváženosti, který *Kensai* vyděluje z bojovkového houfu průměrných her. Není pochyb o tom, že hra byla pečlivě promyšlena a dolaďována tak, abyste ve chvíli, kdy se vám zdá, že svého bojovníka už dokonale znáte, objevili nový chytrý pohyb ideální k tomu, abyste dostali i toho nejúskočnějšího protivníka.

Dobrá zpráva je, že jde o 3D bojovku, která se nesnaží předstihnout *Tekken 3* podivnými jedinečnostmi neobvyklých postav a u které by se posléze zjistilo, že se úplně zapomnělo na hratelnost. *Kensai* se nechystá svrhnout vládce a zdá se být vážným uchazečem o druhé místo. Špatné zprávy? Evropská verze se do Vánoc rozhodně neobjeví.

Pete Wilton





[1] Yuli je s výbavou kvalitních kopů tak trochu jako Chun-Li. [2] Hyomův sekerový kop je efektivní způsob, jak se dostat přes soupeřovu obranu.



PLUSY

- Originální volby protiútoku.
- Opravdu ošklivé hody a chyty.
- Rozmanité postavy a režimy.

MINUSY

- Nemá tak úplně jiskru Mistra mistrů.
- Některým bojovným fanouškům bude chybět hloubka.
- Chvílemi se trochu opičí po slavných vzorech.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Neříkáme, že se chystá ohrozit boha boje od Namca, ale hratelnost jí dláždí cestu před většinu 3D bojovek. Hlavní starostí ale zůstává, aby nebyla přehlédnuta ve světle atraktivněji balených, leč slabších soupeřů, jen proto, že zvenku nevypadá úplně tak skvěle. Každopádně by se mohla stát hitem.

■ VÝROBCE:	Neversoft	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ DISTRIBUTOR:	Activision	■ STYL:	3D střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ POČET HRÁČŮ:	1

APOCALYPSE

Od Armageddonu k *Apocalypse.* Bruce Willis si rozhodně nemůže stěžovat na nudný život. Ať je to film nebo počítačová hra, pokaždé stojí mezi lidstvem a totální zkázou.

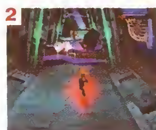




[1] Čtyři jezdci - čtyři finální bossové. [2] Ať je to, co je to, zabte to. [3] Vrtulníkový útok.

A Crrrrr.
„Dobrý den, pane Willis, přišli jsem si půjčit váš obličej."
„Koukej ho navalit, plešoune!"
„No tak, Bobe, buď přece na pana Willise milý."
„Můj obličej?"
„Hele, my jsme z firmy Neversoft a udělali jsme jednu počítačovou hru. Člověče, fakt síla. Přestav si, běháš tam tunelama a střílíš do všeho, co vidíš. Krev cáká, mrtvoly se vrší, pořád se ženeš dopředu, prostě paráda."
„Ale takových her je přece spousta."
„Jasně, to jsme si taky uvědomili. Takováhle hra, aby si jí hráči všimli, musí mít něco navíc, něco čím by zaujala. A Boba napadlo... No Bobe, řekni, co tě napadlo."
„Se mi nechce."
„No tak, nenech se přemlouvat."
„Koupíš mi kolo?"
„Co s ním budeš dělat? Už jich máš doma sedm a vůbec na nich nejezdíš."
„Můžu za to, že nemám nohy?...no tak jo. Hele, Willis, řekli sme si, že tím tahákem bude jako tvůj ksicht, jo? Hele, všichni tvoji fandové budou skákat blahem jako veverka čiperka."
„Ale já... já nevím, jestli chci-"
„Hele Bruci - můžu ti tykat, že jo? - mrkni se na to. Vyzkoušej si to. Jinak ti Bob natáhne takovou, že-"
„No dobrá, já to zkusím... Aha, můj úkol bude zničit čtyři jezdce Apokalypsy. Žádná prkotina."
„Pro tebe jen to nejlepší."
„...no, ono to není tak špatné, má to spád... a ten způsob ovládání - střílení a pohyb zvlášť - je to docela pohodlný, můžu utíkat jedním směrem a střílet druhým..."
„Jo, a všimni si střídající se kamery, díky který máš vždycky jasný přehled o tom, co se kolem děje."
„...jenže, díky tomu jsem často děsně malej. A svý protivníky málem nevidím..."
„Nestěžuj si, ty zasr-"
„Bobe! Ano, to je pravda, ale díky tomu je to přehlednější."
„...už jsem prošel útěk z vězení i kanalizaci, a pořád mě to baví. Mimochodem, dobrej nápad, to kličkování mezi světlama... a tady to skákání do propasti je taky fajn..."
„A to tě ještě čeká hřbitov, továrna, honička po střechách a další srandy. Hele, a co zbraně? Paráda, co?"
„Nestěžuju si. Samopal, laser, plamenomet, naváděné střely - všechno co si může akční hrdina přát."
„Tak jste si užil a teď nám tu hru zase vraťe."
„Počkejte, ještě jsem nedodělal level. Neberte mi to!!"
„O.K., uděláme spolu obchod. My tě necháme ještě chvíli hrát a ty nám na oplátku půjčíš ksicht a navíc nám namluvíš pár těch svých typických tvrďáckých hlášek. Bruci, kámo, my spolu uděláme díru do světa."

Jiří Pavlovský

[1] Tak tohle je plamenomet. Velmi uspokojivé. [2] Modré plameny znamenají smrt.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Rozsáhlé levely nadupané nepřátelstvem.
- Šance být alespoň na chvíli Brucem Willisem

MINUSY

- Mozek můžete nechat spát.
- Nic nového pod sluncem.
- Stálé střílení může po chvíli slabší povahy znudit.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když beta vypadá a hraje se skvěle, potřebuje *Apocalypse* ještě trochu vyleštit, aby zastínila svého největšího konkurenta - střílečku *One*. Uvidíme, jak bude vypadat definitivní tvar.

Asteroids

Jste otráveni novými moderními nesmysly? Pak vás možná potěší tenhle krajíc jednoduchosti, který přichází z daleké minulosti...

[1] Smrt vetřelce. [2] Nepříjemná situace. [3] Skon krystalového asteroidu. [4] Varující zkušenost.











A tak návrat retro-her rychle pokračuje. Ti z vás, kteří dychtí po prsty lámajícím střílečkovém vzrušení (nebo nostalgických vzpomínkách na arkádové kabinety), rádi uslyší, že Activision právě provádí poslední úpravy na dvaatřicetibitovém updatu klasické hry *Asteroids.*

Musí být extrémně těžké odolat pokušení roztrhat staré dobré herní principy na kousky, předělat je dle moderních vzorců a slepit z milionů prvků něco hodně atraktivního. Nicméně tvůrci této hry, firma Syrox, raději než by přepracovávali půvabně jednoduchý koncept hry (pamatujete: točíte se dokola, střílíte po asteroidech, a to je všechno) a riskovali, že ho zničí extra dimenzemi (nebo jiným podobným technickým vynálezem), se zaměřili na to, aby této stařičké hře opatřili zbrusu nový kabátek, účes a několik nejnovějších vymožeností. Děj se stále odehrává na 2D plánu, ale těží nyní z barvité, rozmanité, masivní grafiky. Nechybí poutače, neonové výbuchy a škála speciálních efektů, které smazávají vzpomínky na vektory zaplavený formát originálu. Bylo také přidáno množství power-upů, které umožňují zábavnější a ničivější metody likvidace křemičitých vesmírných trosek. Jsou zastoupeny škálou, která sahá od rozmisťovacích min až po obíhající zbrojní plošiny a červený kruh destrukce, jenž vyhladí všechno, s čím přijde do styku. Asteroidy samotné už se neomezují jen na obyčejné kameny různých rozměrů, ale aby se









[1] Cosi hořícího. [2] Jaká krása. [3] Trocha bujarého ničení. [4] Nepřátelská loď.

■ VÝROBCE:	Syrox	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Activision	■ STYL:	arkádová střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2





[1] To nevypadá bezbolestně. [2] Krása vesmíru.

váš život stal zajímavějším a nejistějším, číhají na vás nová nebezpečí, k nimž patří třeba hořící komety a krystalové meteory (jejichž úlomky se opět zvětšují v závislosti na čase). Další vítanou novinkou je možnost výběru čtyř lodí, se kterými můžete hrát, každá má jiné štíty, zbraně, ovládání i sílu. Taková rozmanitost se jistě hodí, když čistíte vesmír od nežádoucích balvanů a trosek. A to není všechno, když vezmete v úvahu fakt, že vaše utěšené okolní prostředí dlouho utěšeným okolním prostředím nezůstane - v pozdějších úrovních se totiž objeví takové komplikace jako nově narozené hvězdy (vznikají pěkným výbuchem) a černé díry (které vás vcucnou na onen svět).

Tohle všechno jsou opravdu dobré zprávy, ale elementární







[1] Další ohavní vetřelci. [2] Neonové výbuchy. [3-4] Chronický případ překyselení žaludku.









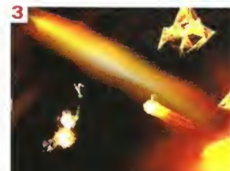
[1-2] Bum. [3] Další extraterrestriálové. [4] Krajně nebezpečná černá díra. Dál od ní.

základy hry zůstávají a jsou rozpoznatelné pro ty, kdo si libují v historii. Konkrétně se trochu změnil setrvačný pohyb, který vyžaduje zkušené a opatrné zacházení s tlačítkem pohonu. K dispozici je také vítaná volba Hyperspace, která vám v osudných situacích umožní teleportovat se na jinou (potenciálně ještě nebezpečnější) část obrazovky. Podobně je stále možné vylétnout z jednoho konce obrazovky a vrátit se z druhého. A máte i všechny další možnosti staré klasiky...

Podle toho, co jsme viděli, jsou *Asteroids* stejně úžasná a šílená hra jako její předchůdkyně, která zprostředkuje spousty adrenalinového dopingu. I když je neoddiskutovatelně zábavná a prověřená, v dnešních dnech superrychlých 3D-akcí se proti ní může postavit její opakující se podstata a nedostatek originálnosti. Brzy budeme mít recenzi. Zatím toto téma ponechejme otevřené.

Jes Bickham 





PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Velké, efektní a atraktivní ztvárnění.
- Jsou to přece *Asteroids*!

⊖ MINUSY

- Nenabízí žádnou významnou novinku.
- Jsou to přece *Asteroids*!

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Na jedné straně je hra obdivuhodně a uspokojivě věrná tomu, co bylo na původní hře skvělé (a to je zábava), na druhé straně ji můžete oprávněně považovat za stereotypní. Že by retrománie zašla až příliš daleko?

■ VÝROBCE:	Vertex	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Ubi Soft	■ STYL:	robotí střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1

SHADOW GUNNER

Umlčte Milana Knížáka. Zapomeňte na Jana Saudka. PSM vám přináší zprávu o mnohem pokročilejších typech válečných droidů...

Většina her, kde vystupují velcí roboti, má tu chybu, že se zaměří hlavně na roboty, a pak zbude málo místa na samotnou hru. *Shadow Gunner* si tento nedostatek uvědomil a pokusil se o nápravu pomocí struktury založené na misích a taktickém zaměření střelby. Středem všeho je váš útočný droid, přiměřeně vytvarovaný humanoid vyzbrojený pulzním laserem a širokou škálou raket. Dostanete-li se dostatečně blízko k nepříteli, můžete mu dokonce uštědřit ránu vaší pocínovanou ocelovou pěstí. Taktika přijde na řadu, když se musíte rozhodnout, jestli se budete držet zpátky a likvidovat nepřátele z dálky (nasměrujte střelu pomocí radarového signálu) nebo se nadšeně vrhnete do střílení a honiček. Vítanou skutečností je *Doomu* podobné uhýbání do stran, které vašemu robotovi umožní uskočit před dopadajícím útokem a schovat se za nejbližší štít. Tato metoda funguje dobře i přesto, že zaměřovací systém je poněkud nepraktický a sestává z podivné kombinace automatického zaměření (když je cíl automaticky sledován) a těžkopádného manuálního zaměřování už bez výhody zaměřovače. Občas si myslíte, že jste zamířili na nepřátelskou loď a pak se zklamáním sledujete, jak jí váš laser na jejím cínovém povrchu nezpůsobil ani škrábnutí. Musíte zlikvidovat 17 různých nepřátel, někteří představují různé obdoby humanoidů a jiní vypadají spíše jako kraksny ze Star Wars. Tito nepřátelé jsou roztroušeni ve třech světech, kde se odehrávají kombinované série 45 misí. Není to jen bezhlavé střílení. Budete muset najít a sebrat určité předměty a zničit hlavní zařízení a přitom můžete využít vynálezů místních nepřátelských robotů. Po cestě najdete různé power-upy a deset zbraní, kterými můžete doplnit vaši výzbroj. Nepřátelé vám mohou pěkně zatopit, pokud se dostanete do jejich smrtonosné křížové palby, vysílají salvy střel všemi směry, donutí vás uskakovat a uhýbat jako defenzivní boxer v ringu. Tvůrci *Shadow Gunneru* se určitě domnívají, že herní ideál se nachází někde mezi přímočarou střílečkou jako je *Krazy Ivan* a strategičtější hrou *Mech Warrior*. Nebezpečí tkví v tom, že *Shadow Gunner* bude možná postrádat napětí robotových stříleček arkádového typu a zároveň třeba nedokáže zúročit vaše taktické finty. Pravdu ovšem může odhalit jedině PlayTest PSM.

Pete Wilton

[1] Na začátku jste teleportováni do válečné oblasti. [2] Vyvarujte se zničení všech cenných power-upů.

K objevení nepřátelských robotů použijte radar a pak si je vyhmátněte raketou nebo vytrvalým střílením z kanónu.

PSM NÁZOR

PLUSY

- 45 trestných výprav.
- Skvěle zpracovaní nepřátelští droidi.
- Taktická stránka hratelnosti.

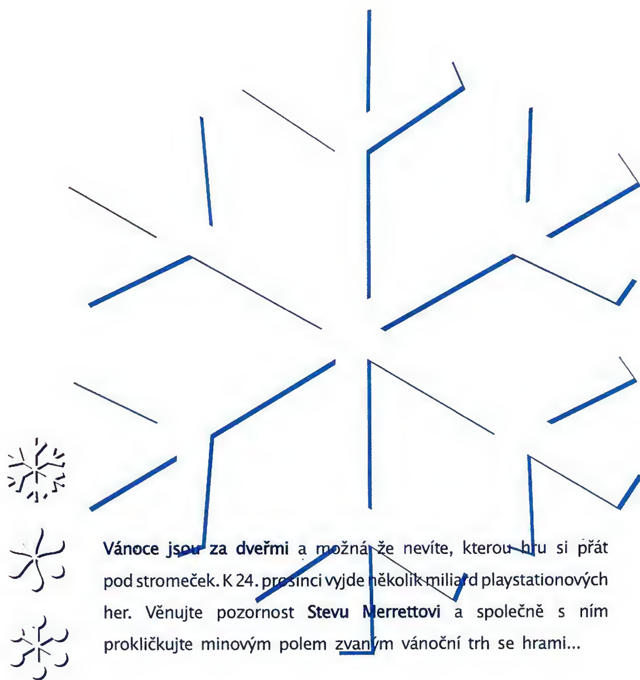
MINUSY

- Krátká viditelnost v prostředí.
- Neohrabaný zaměřovací systém.
- Nezdá se být dostatečně rozmanitá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zatímco *Shadow Gunner* očividně odhadl některé latentní problémy spojené s robotími střílečkami, chybí mu efektnější akce a ohromující výbuchy, které byste tam rádi viděli. Může to být také otrava hlavně ze začátku, než si zvyknete na poněkud zvláštní design prostředí, ve kterém se váš rachotící nepraktický stroj pohybuje s potížemi.

ZIMNÍ HRY



Vánoce jsou za dveřmi a možná, že nevíte, kterou hru si přát pod stromeček. K 24. prosinci vyjde několik miliard playstationových her. Věnujte pozornost **Stevu Merrettovi** a společně s ním prokličkujte minovým polem zvaným vánoční trh se hrami...



SCEE

CRASH BANDICOOT WARPED

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Pokud nejste úplně slepí, asi vám neušlo, že *Bandicoot* je zpátky se vším všudy. Tvůrce hry, Naughty Dog, se základnou v Los Angeles si vzal do pracek základní šablonu *Crashe* a neuvěřitelně ji vylepšil. Nové 3D úrovně zavedou našeho hrdinu do vnějšího prostoru, pod vodu, vzhůru s dvouplošníkem i na motorku. To, co by pro jiné společnosti představovalo samostatnou hru, je v *Crash 3* stěsnáno do jediné úrovně a celkový efekt naznačuje nejlepší plošinovou hru, která kdy udeřila na brány PlayStation od dob, no ano, od dob *Crashe 2*. A co se ještě změnilo? Automatoví maniaci budou slintat blahem, až zase spatří klasický pohyb „masakr břichem", blázni přes grafiku upadnou do extáze při pohledu na odrazy ve vodě, a nakonec největší fanoušci zajásají při pohledu na Crashovu sestru Coco, když se s ní projedou krásnými úrovněmi na malém tygrovi! Koupíte si letos o Vánocích jen jedinou hru? Kupte si tuhle.

BUST A GROOVE

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 8, 8/10
Jak budou pravidelní čtenáři sloupečků Pssst! vědět, bylo vydání disko tancovačky od Sony nejprve vyškrtnuto a poté znovu potvrzeno. Závislí tanečníci se o brzké plné vydání tohoto titulu, ve které se kříží *PaRappa* s *Tekkenem*, nemusí strachovat. Hiro, Pinky, Heat a Kitty N v nabídce samozřejmě nechybí a jsou připraveni divoce šejkovat podle mlácení do tlačítek. Zmáčknete-li tlačítka ve správném pořadí, budete Velkým tanečním kingem. Stlačíte-li tlačítka ve špatném pořadí, dopadnete jako úředníček po kořalkové smršti. Nejlepší taneční hra v historii.



COOL BOARDERS 3

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Fakt: Kdysi v roce 1997 byl *Cool Boarders 2* nejskvělejším snowboarderským simulátorem, který se kdy na PlayStation objevil. O rok později se konkurence nažhavila, a možná i proto se chystá *Cool Boarders 3*, který by měl být dost dobrý na to, aby pokořil všechny, kdo usilují o jeho mrazivou korunu. Přivítejte tedy nového tvůrce, 989 Studios, a spoustu nových prvků: obrovské hory, ze kterých se můžete spustit, podstatně vylepšené nově definované trasy, spojenectví s profesionálními boardery a mnohem realističtější pojetí, jak grafiky, tak hratelnosti. Tentokrát se těšte na mnohem exotičtější triky, s nimiž bude těžší se vypořádat. Je-li tohle vaše gusto, okamžitě přelistujte na stránky PlayTestu, přečtěte si potřebné informace a případně napište Ježíškovi.



WILD ARMS

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 7, 9/10
Rok od roku, jak to tak vypadá, se Sony snaží, aby žánr RPG byl více přiblížen vkusu středněproudého publika. *Wild ARMs* je hybridem her typu *Alundra* a *Final Fantasy VII*, honosí se složitou zápletkou, rozlehlým světem, kde se můžete potulovat, a sympaticky přehledným systémem 3D boje, který stratégy mezi vámi zalije vlnou blaha a štěstí. Koupí *WA* nic nezkazíte.

LIBERO GRANDE

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Jednou větou: Fotbalový simulátor v první osobě, kde řídíte jen jednoho hráče. Jako koncept? Cvoknutá. Ve skutečnosti? Pravděpodobně nejzásadnější hra pro fotbalové taktiky, kde, až se vám podaří odolat pokušení neustále běhat za míčem, začnete hrát ve stylu, za který by se nemusel stydět ani sám Pelé. A když dáte gól? No, takovou radost jste ještě v žádné fotbalové hře nezažili.

ELECTRONIC ARTS

FIFA '99

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
EA uspěli tam, kde Rupert Murdoch selhal, protože mezi mnohými doplňky k nejnovějšímu pokračování *FIFA* je i evropská super liga. V nabídce je 250 klubů, protože EA zvyšují cenu se zaběhlými ligami, režimy Quick Start a dalšími detaily přidanými k již tak obrovskému seznamu hráčů. Ze série *FIFA* se vyvinula utěšená kolekce. *FIFA '99* v tomto trendu pokračuje s 20 novými stadiony, velkými rozdíly mezi hráči a nejsoučasnějšími komentáři. Jelikož cílem designérského týmu EA bylo udržet *ISS Pro '98* v odstavném pruhu, zdokonalili také dovednosti hry zařazením instinktivnějšího ovládání. A pomocí rozšíření inteligence hráčů při bránění, nahrávání a fantastickém střílení dosáhli větší míry intuitivnosti ve hře.

Vánoce bez nové hry *FIFA* by byly jako bez stromečku. Jenže série je s každým novým vydáním masivnější, takže srovnání *FIFA*-stromeček pomalu ale jistě ztrácí smysl.





POPULOUS: THE BEGINNING

Datum vydání: začátkem příštího roku
Stav v PSM: novinka
Časově umístěna před klasické hry řady pro Amigu, sleduje *Populous: The Beginning* výpravu hráče-šamana za božstvím. To znamená strategii s kupícími se hordami uctívačů, jejichž úcta vyústí v potřebu vytvářet kouzla.

Pokud bude Bullfrog schopen dodržet slib, že konverze bude téměř identická s PC hrou, je *Populous: The Beginning* předurčena, aby zametla s realtimovými hity, které jsou momentálně mezi majiteli PlayStation v kursu. A zde lekce končí.



FUTURE COP LAPD

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 8, 8/10
V LA vládne zločinecký gang a LAPD používá k udržení pořádku obrovská bojová technomonstra. Není třeba říkat, že ani gangy nejsou špatně vybaveny a disponují kolekcí těžce ozbrojených vozidel. Fanouškové filmů s policejní tématikou se budou bavit královsky, zvláště v režimu pro dva hráče.

KNOCKOUT KINGS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PrePlay
Aby EA vyřadili na body *Victory Boxing 2*, využili služeb borců jako je Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya a Shan Mosley - ti všichni byli konzultanty a ti také vyprodukovali údery, nárazy a uhýbání pro digitálně nasnímané bojovníky. Profesionální bojovníci, které tu potkáte, prý všichni boxují stejně jako jejich předlohy v nejlepších letech, ale vypuštění Tysona je trochu mrzuté a slib hip-hopového soundtracku trochu mimo mísu.

NBA LIVE '99

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Čtvrtý titul série *NBA Live* přichází, protože EA dodrželi svou každoroční tradici doplnění nejnovějších NBA hráčů a několika elegantních prvků do nové hry. Letošní doplňky zahrnují animaci obličejů, lepší osvětlení a spoustu nových druhů skórování. Je to asi stejný pokrok jako loni.

MADDEN NFL '99

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: 8/10
Dlouhodobá série EA *NFL* se nyní pyšní novým jednotlačítkovým interfacem, který umožní začátečníkům ovládnout arkádové a strategické aspekty dvakrát rychleji. To se hodí zejména pro nás, neznalé Evropany. Během sezóny můžete obchodovat s hráči a starý, uhlazený a více než familiární J. Madden tu vystupuje jako komentátor.

NASCAR '99

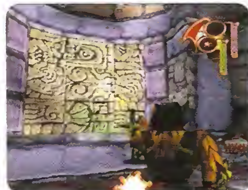
Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Všechna slast z jízdy po 31 okruzích *NASCAR* je potlačena neinteligentními auty řízenými počítačem a fádními barvami grafiky. Zklamání po posvícení jakým je *Gran Turismo*, ale i ve srovnání s *F1 '98*.

NHL '99

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
18 týmů různých zemí, mezi nimiž nechybí Česko, Rusko a Finsko, zaútočí na led v další hře od EA, která se asi stane stálicí. Poslední modernizace *NHL* zahrnuje všechny novinky týkající se ligy i hráčů, plný klobouk hratelnosti a sem tam pár animačních triků navíc.

SMALL SOLDIERS

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
15 úrovňová arkáda/adventura založená na vánočním filmu Malí válečníci od DreamWorks SKG. Hra zatáhne vojáčky na hraní, kteří se objevili ve filmu, do bitvy o planetu Gorgon. Hrdinové Archer, Chip Hazard a Commando Elite využívají svých individuálních schopností a ovládají různé pekelné stroje, likvidují obávané Gorgonity a plní úkoly své mise.



MOTO RACER 2

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Škála motorek z původní hry byla rozšířena o pouliční a motokrosovou variantu a jako doplněk ke 30 novým okruhům vám editor tratí umožňuje postavit a uložit další. Díky novému režimu pro více hráčů s rozdělenou obrazovkou mohou závodit až tři hráči, ale *Moto Racer 2* možná nebude mít dostatečný výkon, aby se prodral hustou dopravou playstationových závodních her, které jsou v současnosti k mání.



TEST DRIVE 5

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Je tady další bláznění s nadstandardními vozidly v hlavní roli. Luxusní vozy jako Aston Martin a Jaguár jsou od nynějška dosažitelné i pro děcka s PlayStationem. Série *Test Drive* byla trochu pomalá, ale všechna vylepšení, kterých se teď hře dostalo, znamenají významné kroky kupředu. Preview naznačovala, že by pátý *Test* měl být nejlepší.



BIG AIR

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
Bylo jen otázkou času, kdy EA zařadí na seznam svých aktivit i snowboarding. Tato hra byla svými tvůrci vychválena jako „nejpropracovanější snowboarderská simulace všech dob" a také se pod ni podepsalo mnoho výrobců prken. My zatím střízlivě říkáme, že *Cool Boarders 3* je nejosvědčenější titul.

TEST DRIVE OFF ROAD 2



Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PrePlay
Hlavním zlepšením tohoto ambiciózního off-roadera je to, že můžete nabourávat předměty a že bláto a voda realisticky vystřikují, když skrz ně projíždíte. Inovace to opravdu nejsou nijak velké, že ne?



GT INTERACTIVE

ABE'S EXODDUS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Poté co v *Abe's Oddysee* osvobodil své příbuzenstvo z glukkonských potravinářských továren, vrací se Abe v toužebně očekávaném pokračování od GT a přináší si s sebou nový poutavý příběh. Abe zjistí, že mrtví členové jeho rodu jsou exhumováni za účelem použití kostí při fermentaci nového nápoje (!). Abe, který tak trochu připomíná Lindu McCartney, se tedy vrací, aby to vyšetřil, a dozví se, že druhotnou přísadou nápoje, jež mu dodává jemnější chuť, jsou slzy jeho lidu, shromažďované při krutých torturách organizovaných Glukkony.

Abe's Exoddus se drží 2D plošinovkového systému první hry: Abe opět běhá, skáče a mluví, aby rozlouskl čím dál tím zlomyslnější hlavolamy, a je vždy o krok před svými protivníky.





DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v čísle 8, 9/10
Nejtvrdší postava ve světě PlayStation se tentokrát zaměřuje na cestování v čase a prozkoumává úrovně vztahující se k Divokému západu, k antickému Římu a době krále Artuše. Duke přijal soudobé jakoby televizní ztvárnění. Pohled první osoby zde byl nahrazen náhledem kamery zavěšené za zády svalnatého Nukema.

Někomu se může zdát, že Duke přišel na svět, aby sesadil slečnu Croftovou z jejího trůnu královny 3D adventur. Výhody nové perspektivy jsou nepřehlédnutelné, zvláště když Duke běhá, skáče a má chytře využit design jednotlivých levelů. Jinak i v nejnovějším exkurzu *Duke Nukema* je jako dříve krveprolévání na denním pořádku, snad i mnohem častěji. Náš hrdina je docela slušně vybaven vším od nožů po výbušniny. Ani ne tak *Tomb Raider* jako spíš *Doom Raider*. Bum bum.



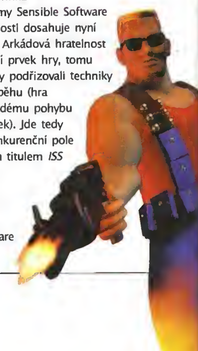
B-MOVIE

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Severní Amerika je v obležení létajících talířů. Firma GT si došla pro inspiraci do žánru béčkových filmů typu Invasion of the Saucer People. *B-Movie* je létací střílečka s trochou kýčovitého humoru a velkým množstvím masakrování. Hraje se v řadě 3D sektorů, kde hráč vede pozemské síly proti vesmírným agresorům.

Hra dokonale vystihuje atmosféru zmíněných filmů, ale otázkou zůstává její životnost.

SENSI SOCCER CLUB EDITION

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
Původní hit firmy Sensible Software z daleké minulosti dosahuje nyní na PlayStation. Arkádová hratelnost je nejdůležitější prvek hry, tomu Sensiblové vždy podřizovali techniky svých kopů a běhu (hra využívá ke každému pohybu jen dvou tlačítek). Jde tedy o vstup na konkurenční pole ovládané zatím titulem *ISS Pro*, již méně nespočetnými pokračováními *FIFA*. Ačkoliv Sensible Software již opustil



malinké trpasličí hráče původní hry pro Amigu, zdá se, že jeho legendární historie mu nakonec nepomůže a fanouškové zábavných fotbalů budou z obchodů odcházet s krabičkou s nápisem Konami.



NFL BLITZ

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Znamená pro americký fotbal tolik, co *NBA Jam* pro basketbal. Vnáší do svého žánru arkádovou bezprostřednost a nekomplikovanost, vynechávaje přitom složitosti taktické hry. *NFL Blitz* je překonvertován z arkádového stroje firmy Midway a představuje dlouho očekávaný perfektní úvod do amerického fotbalu pro evropské laiky.

ROGUE TRIP

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Singletrac, tým, který stojí za hrami *WarHawk* a *Twisted Metal*, vysílá na trh svou novou bojovně založenou závodní hru. Big Daddy, podivný to patron hry, se vydal do prázdninových kempů. Bizarně vypadající *Rogue Trip* obsahuje především projíždění uličkami a řádění mezi chatkami letních táborů pro děti. Díky tomu se může postavit čelem k *Vigilante 8* od Activision.

STREAK

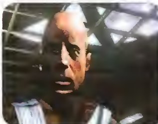
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Jméno Singletrac je spojeno i s další 3D závodní hrou. Technologicky vyspělé závodění se tentokrát řídí sci-fi scénářem. Jde o prolétávání množstvím stále nebezpečnějších sektorů na prkně. Prkna lehce levitují nad pevninou, mořem i ledem. No a Singletrac napíná své grafické svaly pro potěchu očí.



ACTIVISION

APOCALYPSE

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PrePlay
V dlouhé době, kterou zabrala výroba hry *Apocalypse*, stihl účinkovat její digitálně nasnímaný hrdina - Bruce Willis - v osmi celovečerních filmech. Střílečka od Activisionu se už konečně dostala do závěrečného stádia a její 3D úrovně a explozivní střílení konečně vypadají dost zajímavě. Ale v době, kdy byla *Apocalypse* ještě jen pouhým zárodkem, ukradla jí hra *One* od ASCII výhodu prvenství. I když ji *Apocalypse* na poli střílecek zcela jistě překoná, asi se nestane světovým šampiónem, jako by tomu mohlo být v případě, že by byla vydána před rokem.





TENCHU

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 8, 7/10
Odvážný a zábavný pokus dodat dějovou a taktickou hloubku bojovému žánru. Jako hráč vstoupíte do roucha černého jak noc v roli jednoho ze dvou ninjů. *Tenchu* vás pak zavede na řadu vražedných misí. K dispozici je výběr zbraní od ninjovských hvězdic po cepy a i souboje jsou překvapivě dobře vyvážené, přičemž umožňují hráči proniknout do technik všemožných bojových stylů. Bohužel některé příliš temné sektory a nedokonalá kamera brání *Tenchu* v tom, aby stanula na úplném vrcholu či se dokonce stala klasikou svého žánru. Potenciál na to nepochybně měla.




KONAMI

ISS PRO '98

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 6, 9/10
Nejkrásnější kolektivní hra nikdy nevypadala tak dobře. Arkádová kopaná od Konami je slastná od začátku až do konce. Velcí dobře rozpoznatelní hráči si přihrávají, střílejí a hlavičkují nevídaným stylem. Hratelnost těží rovným dílem jak z realismu, tak z rychlosti a z inteligence hráčů (kteří si nabíhají do prostoru) a brankářů (kteří chytře zmenšují úhly). Všechny aspekty *ISS Pro '98* byly vypilovány k dokonalosti, a tak stále zůstává nejprvotřídnější fotbalovou hrou.



AZURE DREAMS

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: PSM 27, 7/10
Hra, která spojuje RPG a japonský fenomén Pokemon (kapesní příšery), se jaksi vyžívá v oblých křivkách. Mezi tradiční RPG prvky patří nesčetné bitvy (kde vystupují zmíněné příšery) a v druhé části hry se dokonce stanete coby velký bojovník předmětem zájmu místních dam. Hmm.

ASTEROIDS

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PrePlay
Stařičká hra na Atari dostává ještě jednu šanci. Místo vektorových obrysů kamenů v původním zpracování tu ovšem najdeme obrovsky detailní rotující kusy žuly. Byly také přidány nové zbraně: například efektní střely, které rozptýlí jednou ranou letící kameny na prach...



TA'I FU

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: PrePlay
Ta'i Fu je 3D kung fu hra o pomstě a spasení. Ta'i je neprávem obviněn z vraždy, a proto mu nezbývá nic jiného, než vzít spravedlnost do vlastních rukou. Filmové kamery, více než 100 vražedných pohybů a nové technologie speciálních efektů by měly této 3D akční adventuře zajistit dostatečný náskok před ostatními.




EIDOS INTERACTIVE

TOMB RAIDER 3

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Laramanie už je možná za vrcholem, ale když už nic, pak si *Tomb Raider 3* zaslouží více pozornosti než druhé pokračování. V Core si byli nepochybně vědomi toho, že cyničtí kritikové se už třesou na datum vydání, aby mohli vypustit do světa své předem připravené argumenty o tom, že *TR* je kýč a brak. Snad i právě proto se maximálně soustředili na práci a vylepšili v mnoha ohledech již dříve beztak vynikající engine hry.

Nejvýznamnější doplňky hry *Tomb Raider 3* jsou rázu estetického. Světelné efekty jsou nyní dramatičtější, zatímco jak samotná postava Lary, tak všechna exotická místa, která navštíví během hry, těží z grafiky s větším rozlišením. Druhým vylepšením je otevření struktury úrovní. Hra začíná pěti propojenými sektory a každý z nich může být dokončen různými způsoby a otevírá jedno ze tří následujících dobrodružství.

Po vyslechnutí připomínek týkajících se prvních dvou her obsahuje seznam lákadel hry *Tomb Raider 3* více vozidel, větší a inteligentnější posádku nepřátel a také více pohybů pro její hlavní star.

Tak se na to podívejme, i kdyby byla *TR3* jen lehkým vypilováním druhé hry, v regálech by se stejně dlouho neohřála. Přesto si v Core dali práci s mnohými vylepšeními, vrátili se zpět k průzkumným kořenům prvního dílu a zatím nejúspěšněji posílili dějovou složku. Lara je tou nejlepší reklamou na PlayStation a videohry. A je dobré, že zůstává v dobrých rukou. Není nejmenších pochyb, že bude vévodit vánočním žebříčkům. Je to nejnamakanější víla, kterou jste kdy viděli.



MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v příštím čísle
Liverpoolský borec propůjčil svou tvář a jméno této aktualizované variantě hry *World League Soccer* a také se postaral o pohyby použité v mnohých animacích hry. Eidos jen opakuje to, co se osvědčilo. Je to jakýsi spolehlivý algoritmus složený z úhlednosti hry *WLS* a reklamního vychvalování u příležitosti jejího každoročního vydání.

Tvůrci, Silicon Dreams, tvrdě pracovali na tom, aby vyřešili problémy, které se vyskytly v předchozí hře. Oproti minulosti tak například trochu ulehčili skórování. Owen a jeho týmoví kolegové září v dokonale propracované výstroji a vy budete mít k dispozici větší počet stadionů. S celkovým vzrůstem počtu mezinárodních hvězd loajálně sloužících svým týmovým barvám je playstationový debut Michaela Owena docela slibný.



NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 7, 6/10
Snaha firmy Core vymanit se z dědictví Lary Croft ji zavedla do světa orientálních vrahů. *Ninja: Shadow of Darkeness* je 3D kříženec bojových her a arkádové adventury. Inspiraci hledá v automatových hrách osmdesátých let, jako byl například *Double Dragon*, kde protagonisté útočili ve skupinkách po čtyřech až pěti a které umožňovaly hráčům obklíčit nepřátele. Do hry postupně vstupují různé zbraně, jedna za druhou. *Shadow of Darkness* je výtečný, dynamický titul, který je krátkodobě dostatečně zábavný, ale pro dlouhodobější požitek příliš jednoduchý.

OMIKRON: NOMAD SOUL

Datum vydání: začátek příštího roku
Stav v PSM: novinka
Další hra, která slučuje bojování s arkádovým adventurovým žánrem. V kopulovitém městě, kde se nachází spousta podivných postav s velkýma rukama, bude jistě spousta práce. Opět se slibuje digitálně nasnímaný pohyb postav a navíc první animace povrchových textur v bojové hře. Ale stejně se nám zdá, jako bychom to všechno už někde slyšeli.



WARZONE

Datum vydání: začátek příštího roku
Stav v PSM: Primal Screen
Strategická hra umístěná do 21. století, *Warzone*, je vážným konkurentem *Command & Conquer: Retaliation*. Eidos tu zaměnili tanky za bojové droidy. Vybavení hry zbraněmi je značně veliké, ale rotující krajiny ve *Warzone* by možná potřebovaly větší rozmanitost.



DISNEY

A BUG'S LIFE

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
Je to 15 sektorová plošinová hra, kde jsou hlavními hrdiny mravenci. Je postavená na kostře filmových animací z dílny loutkářů Příběhu hraček, firmy Pixar. *A Bug's Life* dokonale napodobuje filmový scénář. Jeho mravenčí hrdina Flik brání své mraveniště a královnu před útoky kobylek i větších nájezdníků. Herní scény jsou zdůrazněny klipy z filmu a 3D úrovně vyvolávají vzpomínky na existující playstationové plošinovky typu *Gex 3D* nebo *Rascal*. Disney ve spolupráci s SCEE udělal odvážný krok a vymanil se ze zábavné, leč stárnoucí formulky her typu *Hercules*. Počáteční zprávy naznačují, že sázka na film se vyplácí.



THQ

G-DARIUS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 7, 7/10
Virgin si už deset let užívají chválu na svou nepopiratelně skvělou *R-Type*. THQ tehdy také vytvořil jeden z jejich klonů. *Darius* tak nějak samozřejmě převzal horizontálně rolující systém hry *R-Type* a pouze nahradil vetřelce robo-rybami. O deset let později se robotí tresky vrátily v *G-Darius*. Hráč je tu vtažen do 15 vodních sektorů se spoustou velkých laserů, větších explozí a s odpornými bossy. Naneštěstí právě když *G-Darius* přichází na pulty, vydávají Virgin kompilaci původních her *R-Type* a slibují 3D předělávku originálu (*R-Type Delta*). Není špatná, jen je smůla, že se během těch deseti let mezi *Darius* a *G* změnilo tak málo.





CRYSTAL DYNAMICS

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

Datum vydání: začátek příštího roku
Stav v PSM: PrePlay
Původní *Legacy of Kain* je jednou z neopěvovaných her pro PlayStaion. Ti, kdo ji hráli, milovali její skvělé hrůzostrašné zpracování a obrovské úrovně. Bohužel jsou v menšině, neboť z ostatních si jí téměř nikdo nevšiml. Mnozí dali přednost bezprostřednějšímu potěšení z her jako *Crash Bandicoot* a *Pandemonium*. Nepokročilá grafika *Legacy of Kain* byla kritizována pro nedostatek přehlednosti. *Soul Reaver* je už naštěstí mnohem dál. Crystal Dynamics jsou připraveni na druhé kousnutí do hrdla opravdu výborně: Jejich upírský hrdina se vrací v úchvatném 3D prostředí.

Soul Reaver se odehrává 1000 let po *Kainovi*. Upír Raziel se vrátil, aby odhalil tajemství své minulosti. Pokouší se o to spojením s obyvateli a nakonec se dostane do konfliktu se stovkami zlověstných bytostí. Ve shodě s upířím námětem vysáli Crystal Dynamics všechny klíčové myšlenky současných videoher a použili je ve svém *Soul Reaverovi*. Grafický algoritmus ze hry *Gex 3D* byl přepsán a s jeho pomocí byly v *Reaverovi* vytvořeny impozantní hrady a katakomby. Současně inspirativní série *Zelda* od Nintenda dala podnět pro nelineární zápletku. Jedná se o prvek vyzkoušený již v první hře, ale například Razielovy vztahy s místními (pochutnal si jen na několika z nich) mají nyní větší vliv na dění v dalších úrovních.

Soul Reaver má určitě na to, aby soupeřil s *FFVIII*. Jeho příjemný vzhled mu zajišťuje přízeň širšího publika, které se třese na jeho polygonové orgie. Připočtěte si k tomu vliv, který mají distributoři, a dostanete zaručený hit.





AKUJI THE HEARTLESS

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Crystal Dynamics se připojili k příbuzným titulům od Eidosu, jež jsou *Ninja* a *Omikron*, či k *T'ai Fu* od Activision. *Akuji* je další mlátičkou s digitálně nasnímanými pohyby, kde hlavní hrdina nastupuje sám a sám proti spoustě nepřátel. Každá nová bojová hra musí mít nějakou tu dějovou omáčku, a tak se *Akuji* pohybuje ve světě kouzel voodoo, jež jsou kořením jeho 14 úrovní. Nutno dodat, že zatím se na tomto poli opravdová pecka jaksi nepovedla, a tak gurmánští playstationoví bojovníci budou mít zatím i nadále v čele svého žebříčku *Tekkena 3*.

PSYGNOSIS



F1 '98

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 8, 7/10
Visual Sciences vystřídali Bizarre Creations za volantem nejprodávanější závodní série. Místo aby Visual rozpracovávali už existující kód, začali znovu a zaměřili se na inteligenci aut. Chtěli mít mimo jiné jistotu, že se budou chovat realističtěji. Pozměnili jejich řízení, aby dosáhli realističtějšího i když náročnějšího ovládacího systému. Jsou tu také nové režimy pro více hráčů s rozdělenou obrazovkou a spojovacími kabely, aby si mohli zazávodit i čtyři hráči najednou.

Jako vždy Psygnosis spolupracovali s FIA. *F1 '98* je tudíž obdařena všemi vymoženostmi všech oficiálních aut a okruhů současné sezóny. Zatímco *F1 '97* byla místy defektní, poslední inkarnace od Visual mnohé závady, které sužovaly minulou hru, koriguje a navíc změny v ovládání jsou zárukou toho, že *F1 '98* bude více než sezónním zbožím. (Odlišný názor najdete v PSM 8. - pozn. redakce)





LEMMINGS COMPILATION



Datum vydání: říjen
Stav v PSM: novinka
Původní amigácká klasika a její pokračování byly kvůli tomuto speciálnímu vydání přeprogramovány pro PlayStation. Používá se tu na ikonách založený systém, pomocí kterého hráč musí zabránit lemmingům v bezcílném potulování a riskování životů.

COLONY WARS: VENGEANCE

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Předělané pokračování skvěle vypadajícího nesmyslu od Psygnosis. Vesmír je tu opět arénou mezigalaktických přestřelek jako v první hře, ale jsou tu rychlejší lodě, inteligentnější nepřátelé a barvitější cíle. Mise se nyní odehrávají zčásti i na povrchu planet, jelikož si tu hráči musí vyzvednout klíčové vybavení. Originál by skvělým příkladem toho, čeho je PlayStation, zejména po technické stránce, schopen, tím spíše nikdo nečekal takový pokrok.

ODT



Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
ODT je jako herní tavicí kotel. Vezměte trochu arkádové adventury ve třetí osobě. Přidejte flák střílení a obsypejte nadrcenou magií, hlavolamy a sraženou krví. Čtyři postavy čekají na vaše rozkazy a budou brzy zaměstnány množstvím bitev v neuvěřitelně detailních 3D prostředích. Masivní obyvatelstvo hry sestávající z golemů, plazů a mutantů útočí ze všech směrů a na hráči je, aby se z toho ve zdraví dostal a zlikvidoval jich co možná nejvíc. Magická stránka hry je doplněna četnými zbraněmi. Pomocí kouzel na zmrazování a neviditelnost si usnadníte život, když likvidujete svým arzenálem padouchy. *ODT* bude téměř jistě srovnávána s *Tomb Raiderem*, ale zaslouží si víc než to. Je to velmi svižná střílečka s některými velice originálními prvky.



CODEMASTERS

TOCA 2: TOURING CARS

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Na pokračování hry *TOCA* se čekalo tak toužebně jako na jaro přicházející po zimě. Pokračování zaplňuje těch několik málo mezer originálu. Nejpůsobivějším doplňkem je použití vysokého rozlišení v grafice k vykreslení vysoce detailních aut. Míra detailnosti je neuvěřitelná a se šrámy a důlky, které se objevují, když do sebe auta vrážejí, a slunečními paprsky pohrávajícími si na ztemnělých předních sklech *TOCA 2* tlačí, co se provedení týče, na nárazník *Gran Turisma*. Druhotnou výhodou použití vysokého rozlišení je, že umožňuje designérům výhled z auta s větším kusem silnice než dřív, a tak je i předjíždění a zatáčení snazší.

Původní *TOCA* se loni vynořila odnikud a překvapivě se usídlila mezi třemi nejprodávanějšími playstationovými hrami vánoční hitparády. Pokračování už jistě nebude tak podceňováno a, jak se zdá, plně dostojí svému příslibu.

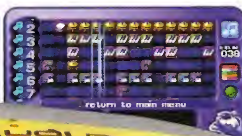


BRIAN LARA CRICKET

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: 7/10
Stařičký kriketový titul podlehl této skvělé předělávce. Je to až neuvěřitelné, že vznikla hra, která má šanci zaujmout i ty, kdo nemají potuchy, kdo nebo co je to Dickie Bird. Codemasters udělali pálkování a nadhazování jak zábavné, tak jednoduché na zvládnutí. *Brian Lara* se pokouší navnadit hráče pomůckami, které jim umožní zrychlit proces nadhozu a dávání rotace, ale zároveň vypadá odpálkování realisticky (však víte, motion capturing) a vyžaduje perfektní koordinaci očí a rukou. Je to bezesporu skvělý simulátor a my jsme trochu překvapeni, že si kriket nenašel cestu na PlayStation již dříve. Nyní i ti, kdo pociťují příšerný odpor k tomuto sportu, si ho možná oblíbí. Snad, možná.

MUSIC: DANCE MUSIC CREATOR

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v příštím čísle
Všestrannost PlayStationu je demonstrována pokusem Codemasters o využití jeho 24stopého zvuku. Stopy můžete vytvářet za pomoci bicích, nástrojů a samplovaných hlasů a můžete z nich vytvořit cokoliv, od reggae po techno. Všechno je přizpůsobeno k jednoduchému používání, a pokud chcete, tato „hra" umí udělat i efektní světelnou show, která bude provázet vaše hudební kreace.





INFOGRAMES

BREATH OF FIRE 3

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 5, 8/10
Bezvadný role-playing, i přes nedostatky v estetické rovině (zvláště pokud jej porovnáte s *Final Fantasy VII*), si získává stále větší oblibu. Pod zastaralým vzhledem se skrývá velká výzva a dlouhatánská životnost. Pokuste se tuto hru nepřehlédnout v odlesku neuhasínající záře herního briliantu do Square.





MEGAMAN BATTLE AND CHASE

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: 3/10
Hra byla odložena o milion let a hned uvidíte proč. Jsou to strašlivé závody postrádající jakýkoli kladný aspekt. MegaMan ještě nikdy nevypadal tak unaveně jako v tomto paskvilu, když se kodrcá po suchopárský pojatých trasách proti počítačem řízeným protivníkům s automatickými pohyby. Capcome, prosím, měj srdce a dej mu ránu z milosti.

RUSH DOWN

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PrePlay
Všechna adrenalinová vzrušení ze skateboardingu, sjezdu na horských kolech a jízdy na kajaku jsou zastřešeny touto méně povedenou spatlaninou extrémních sportů.



MAX POWER RACING

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
Max Power Racing nabízí výběr dětských závodních aut (název *Max Power* - maximum energie - má své opodstatnění) a řadu klikatých tras, které vás zavedou i do pekla.



VIRGIN INTERACTIVE

VIVA FOOTBALL

Datum vydání: prosinec
Stav v PSM: novinka
Virgin hrají riskantně hru „co když..?", a to ve velkém rozsahu: *Viva Football* obsahuje týmové soupisky všech mezinárodních fotbalových týmů v historii hry. Takže zatímco si užíváte obvyklý digitálně nasnímaný pohyb hráčů a různé pohledy otočné kamery, mohou se zápasy odehrávat mezi týmem světového šampionátu roku 1966 a současnou jedenáctkou Anglie jako by se nechumelilo. Ovládání Virgin zpracovali průměrným, ale vyčerpávajícím stylem, který vytváří efektivní systém nahrávání a střelby odpovídající kontextu. Styl střely nebo nahrávky je dán výškou a rychlostí míče pomocí stlačení příslušného tlačítka joypadu. Ale v porovnání s výpravností *FIFA '99* vypadá asi jako tým Severní Koreje vedle Francie.







RIVAL SCHOOLS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Rival Schools je přesně taková, jak ji popisuje reklamní leták firmy Virgin: „špičková bojová hra, ve které nechybí ženy s velkým poprsím". 14 postaviček se tu snaží získat uznání v boji za slávu svých středních škol. Ve všech šesti školách chtějí být nejlepší a nejslavnější, a tak nezbývá, než vyslat své reprezentanty do boje. Samozřejmě nechybí obvyklé kombové útoky typické pro Capcom a spousta fantastických úderů. Verze pro evropský trh bude obsahovat i plno tajemných doplňků, které v japonském vydání nenajdete.



X-MEN VS STREET FIGHTER EX

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 7, 6/10
Capcom zřejmě dokáže vydat více kreslených dvojdimenzionálních bojových her, než je v silách jakéhokoli maniaka je vstřebat. *X-Men Vs Street Fighter EX* je kříženec existujících titulů, kde Marvelovi mutanti bojují proti Kenovi, Ryuovi a ostatním World Warriors. Dle očekávání nechybí plná škála gravitaci odporujících speciálních pohybů a působivé víceúderové kombinované útoky. I více než deset let zkušeností z 2D pranic nedává jistotu, že *X-Men Vs Street Fighter* bude typicky rychlým a vypilovaným capcomovským výrobkem. Přesto se nemůžete ubránit dojmu, že už toho bylo nějak moc.

R-TYPES

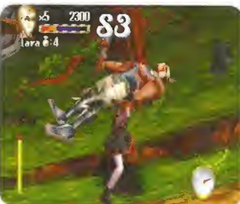
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 7, 8/10
Hrám *R-Type* od Iremu je letos deset a Virgin se rozhodli to oslavit kompilací, která obsahuje klasickou coin-op verzi a její pokračování. *R-Types* byly jedněmi z graficky i obtížností nejnáročnějších her své doby. CD od Virgin obsahuje všechny organicky vypadající úrovně, velké bosse i fantastické zbraně, které nalákaly tolik milovníků arkád. Akce se roluje zleva doprava, vypadá to, že všichni ti nepřátelé s hmyzíma očima ani nezestárli. Když máte zachránit Zemi za použití rozmanitých laserů, sond a úhybných manévrů, uvědomíte si, jak jsme kdysi žili.



FUNSOFT

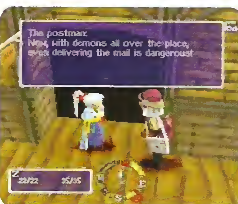
LEGEND

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
3D bojová hra, kde se hráč potuluje po odvíjející se herní oblasti a vyhledává další a další konflikty... Představte si 99 ninjů z *Bushido Blade* nebo ještě zalidněnější Force režim z *Tekkenu 3*. Zástupy mytických příšer připravují své vyslance na mohutný středověký souboj, a pokud z nich naděláte sekanici z jater, dostane se vám finanční odměny, za niž si můžete koupit lepší zbraně. První ukázka ze hry, s níž jsme měli tu čest, předvedla jen omezenou škálu útoků s opakující se hratelností. Nicméně příslib režimu pro spolupráci dvou hráčů zní docela zajímavě, a až nastane čas vánoční, *Legend* možná zaútočí i na přeborníka ze všech podobných her, *Tenchu*.



BLAZE AND BLADE

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Tohle zbrusu nové RPG od Funsoftu umožňuje čtyřem hráčům, aby, jak se tak potulují po rozlehlém 3D herním prostředí, ukázali svou vynalézavost. Funsoft sebevědomě prohlašuje, že *Blaze And Blade* je první skutečně interaktivní hra pro více hráčů a jako důkaz poukazují na její využití paměťových karet PlayStation. Trochu to připomíná údajné použití Sony PDA v *FFVIII*. V reálu to znamená, že shromážděné věci se mohou nahrát na paměťovou kartu a pak je může využívat jiný hráč na jiné PlayStation. Jde o revoluční erpégéčko, nebo jen o první krok na cestě k něčemu opravdu důležitému? Počkejte, a uvidíte.



CRYO

DREAMS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: novinka
Cryo si teprve musí vydobýt místo na playstationovém trhu a *Dreams* určitě v žádném směru není to, co tato firma potřebuje. Přes to, že členové týmu tvrdí, že se zaměřili na příznivce *Oddworldu* a *Pandemonia*, *Dreams* mají jen málo z dokonalosti obou titulů a při jejím porovnání s takovýmito plošinovkovými pochoutkami se dostaví tuhé zklamání. I když je grafika detailní a hra se pyšní působivými 3D efekty, sny jsou asi tak všechno, co Cryu zbude z dosavadního působení na našem trhu. Smůla.



INTERPLAY

WILD 9

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 7, 7/10
První plod spolupráce firem Interplay a Shiny Entertainment. Hra se odehrává v pseudo3D prostředí, proti sobě tu stojí Wex a zlý Karn a z jeho doupěte máte zachránit osm přátel kladného hrdiny. *Wild 9* je typický výrobek Shiny: jde o vypilovanou a totálně hratelnou pecku ozdobenou kupami originálních prvků, ale je příšerně povrchní. *Wild 9* je v podstatě jen o málo víc než pouhou pastvou pro oči. Je nesmírně násilnický a zároveň má patetický smysl pro humor. *Earthworm Jim* sice sliboval efektivní využití zkušeností se silnými plošinovými hrami, ale přenos *Wild 9* v čase se nějak nevydařil, a proto teď působí tak nějak neskutečně.







RC STUNT COPTER

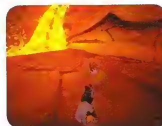
Datum vydání: listopad
Stav v PSM: Primal Screen
Vydání peněz za neuvěřitelně drahou hračku v podobě rádiově ovládané helikoptéry už nebude nutné. Zde hráči provázejí svou helikoptéru řadou polygonových úrovní, kde jim šest joypadových systémů umožňuje různé stupně ovládání. Když jednou zvládnete základy létání, otevře se vám několik testovacích tras s misemi, na nichž si vyzkoušíte nalézání a ničení různých věcí. Tento nápad by mohl konečně naplno využít výhody analogického padu.

UBI SOFT

RAYMAN 2

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
Rayman byl jednou z prvních her ve třetí osobě, které se objevily na PlayStation, a na její pokračování se dlouho čekalo. Klátící se hrdina uteče z nepřátelské zoo a teď potřebuje najít ingredience, které mu pomohou osvobodit jeho přátele. Pokračování přeměňuje barevně křiklavé světy první hry ve zcela novou 3D říši, kde je *Rayman* ještě posílen novými speciálními pohyby vedle jeho známých pěstních výpadů. *Rayman 2* nabízí víc než jeho krotký předek, ale má-li oslovit vyznavače rychlých reakcí, potřeboval by trochu zvýšit tempo.







SHADOW GUNNER

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PrePlay
Okouzlení velkými roboty po japonsku nezná mezí, a tak svalnatým obrům z *Shadow Gunneru* nezbývá než bojovat ve třech herních světech. Ubi Soft prohlašují, že po téhle hře se *Mechwarrior* stane pohádkou na dobrou noc a pokračují bouřlivým výčtem zbraní a 17 různých nepřátelských robotů. Boj se odehrává v řadě 3D světů, kde si hráč volí buď boj zblízka nebo na dálku a přizpůsobuje tomu roboty.

S.C.A.R.S.

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 6, 8/10
Úkol vytvořit co nejbizarnější pokřiveninu na téma závodní hry končí u *S.C.A.R.S.* Zkratka pro *Super Computer Animal Racing Simulation* je jasně inspirována obludným zjevem vozidel a jejich řidičů vyskytujících se ve hře. Zatímco designéři s méně rozvinutou fantazií by předvedli nějakou starou pitomost s tygrem za volantem Opelu Tigra (Vidíte? To je primitivní!), jsou vozidla *S.C.A.R.S.* založena na mnohem silnější charakteristice zvířat, jako jsou nosorožci, lvi a u těch nejhroznějších žraloci. Každé vozidlo je perfektně přizpůsobeno pro jeden z devíti sektorů hry. A na nich se odehrávají souboje, které vyžadují plné hráčské soustředění. Nechybí ani režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou, a výsledkem je věc, která se nejvíc podobá legendárnímu *Mario Kartu*, ovšem pro PlayStation. Čestně.





STAR TENNIS

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: novinka
Osm nejvýše nasazených hráčů se odebere na kurt v simulaci Wimbledonu od firmy Ubi Soft. Michael Chang, Richard Krajicek a Jana Novotná jsou jen tři z profesionálů v nabídce, kteří si prolobovávají, provolejovávají a prosmečovávají cestu k vítězství skrze osm kurtů.

Jako novinka tenisového žánru tu jsou hráči hrající levou rukou, incidenty odehrávající se mimo kurt a celá řada jednoduše zvládnutelných úderů. Vyrostla už konečně konkurence pro stařičkou Samprasovu licenci udělenou už dávno firmě Codemasters?

GREMLIN INTERACTIVE

ACTUA SOCCER 3

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: recenze v tomto čísle
Další otužilá trvalka vánočních regálů se vrací. Gremlin slibují už hodně potřebnou předělávku algoritmu *Actua Socceru*. Práce na *Actua Socceru 3* začaly generálním úklidem v oblasti AI hráčů s větším důrazem na kolektivní hru jako protikladu k taktikám typu jeden muž proti zbytku světa (což byla vada na kráse prvních dvou dílů). Je postavena na větší možnosti kontroly nad přihrávkami a střílením s jednodušším zvládnutím volejů a mnohem inteligentnějším přihrávacím systémem.

Gremlin byli přistiženi, jak čmuchají kolem *ISS Pro '98* od Konami, ale *Actua Soccer 3* přesto znamená krok správným směrem. Poopravuje rovnováhu ve většině aspektů a detailnější grafika a dlouhé seznamy týmů zaručují poctivý titul.





BUGGY

Datum vydání: říjen
Stav v PSM: PSM 8, 6/10
Potěšení z dálkově ovládaných aut přichází s opožděně se do obchodů řítící hrou *Buggy*. *Buggy* vychází s trochu předělanou hřmotností svých vozidel, s 16 okruhy, ve kterých nechybí úzké zatáčky, systémy odboček a strmé kopce, jako stvořené pro likvidaci aut. Trochu energie dodává již známý systém power-upů, který zahrnuje potěšení typu schopnost nasadit proti soupeřům hromadícím se na trati před vámi extra rychlost apod. Na PlayStationu sice zrovna netrpíme nějakým nedostatkem závodních her, ale originální pojetí hry *Buggy* a perfektní nuance v ovládání aut hovoří rozhodně v její prospěch.



POOL SHARK

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: Primal Screen
PlayStation je v mnoha kruzích zavedená post-hospodská zábava. Tuto skupinu možná otráví nápad firmy Gremlin na novou simulaci kulečníku. *Pool Shark* obsahuje deset kulečníkových sálů a používá složitý 3D algoritmus, což je prý zárukou toho, že se budou koule po stole pohybovat tak, jak mají. Stejně jako v hospodě může koule spadnout ze stolu. U této simulace hry, kterou si přecI jenom asi raději zahrajete v hospodě než na televizní obrazovce, se může shromáždit až 18 hráčů. Najdete tu i volby pro postrkování protihráčů nebo otevření tajných úrovní a hráčů. Jste-li hodně dobří, můžete se vytáhnout ve falšovém režimu před děvčaty.





TAKE 2 INTERACTIVE

MONKEY HERO

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: novinka
„MONKEEEEEEYYYYYYYYY!" Toto je hra volně inspirovaná podivnou televizní show zvanou Monkey, která byla strašně v módě v sedmdesátých letech. Hra obsahuje jakýsi seznam snových světů a bizarních bojových sekvencí, z kterého si můžete volit. Obyvatelé světa noční můry jsou napadeni snem o tom, že malé děti chtějí nalézt přístup do reálného světa. Hrajete jako hlavní opice a čeká na vás 2500 obrazovek plných řešení hlavolamů a spousta bitev, které se před vámi rozprostřou, všechny skvěle ztvárněné v spritovém Magna-stylu a patřičně okázalých sektorech. Hra obsahuje prvky RPG a bojování. V celé hře jsou roztroušeny power-upy, které dodávají dějům na rozmanitosti.

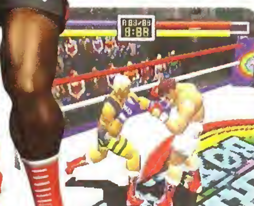




JVC

VICTORY BOXING 2

Datum vydání: listopad
Stav v PSM: PSM 8, 8/10
V červeném rohu s úctyhodnou váhou nějakých dva tisíce korun stojí senzační pokračování *Victory Boxingu* od JVC. Je to celkově vyfintěné pokračování originálu z roku 1996. *Victory Boxing 2* naplňuje kritéria pokračování lépe než co jiného. Těšte se na více boxerů, lepší grafiku a, celkem překvapivě ve sportu jaký je box, i inteligentnější bojovníky. Šroubované pohyby originálu byly kompletně odstraněny, a rohovníci tak teď plují elegantními pohyby. Fandové přes červenou barvu budou jistě potěšeni, až uvidí šrámy a pohmožděniny na tvářích a tělech bojovníků. JVC jsou právem považováni za tvůrce dnes nejlepší boxerské hry. EA tomu očividně nevěří a vydávají své *Knockout Kings*. A tentokrát, i přes proslulost svého jména a značné zkušenosti z oboru, končí knockoutováni na zemi.

PSX HARDWARE

V článku Zimní hry si můžete prohlédnout co nejširší nabídku her na vánočním trhu. Ale co když chcete jen to nejlepší? Nebo vás zajímají i starší skvosty? A co když chcete napsat Ježíškovi o nějaký ten hardware...

NAMCO ARCADE STICK
2690,- Kč

Nejlepší ovladač pro bojovkáře. S arkádovým joystickem od Namca se stanete králem *Tekkenu* snadno a rychle. Hra je s ním mnohem jednodušší. No a konecknonců nevypadá také vůbec špatně. Takže, pokud chcete vánoční svátky věnovat bitkám, stojí za úvahu.

NAMCO G-CON 45
1690,- Kč

Nefunguje sice na starších střílečkách pro světelné pistole, ale i kdyby jedinou kompatibilní hrou byl *Time Crisis*, stejně by stála za to. *TC* ale není jediná hra. Minimálně tu je k dostání ještě *Point Blank*, který umožňuje střílení ze dvou G-Conů najednou.

DUAL SHOCK
1690,- Kč

Pokud jste si koupili PlayStation nedávno, jeden Dual Shock máte zcela jistě už doma. Spousta nešťastníků si však koupila konzolu už dříve a koukají se kolem sebe s neskrývanou závistí. Zvláště nyní, kdy skvělých her podporujících tuto vymoženost je stále víc. Například v *Silent Hill* ucítíte tlukot srdce!

OFFICIAL LINK CABLE
1190,- Kč

Máte hodně kamarádů? Ano, nebo ne? Každopádně budete potřebovat linkový kabel. Pokud máte kamarády, pak není lepší způsob jak hraní povýšit na plnohodnotnou společenskou zábavu. Pokud kamarády nemáte, pak je spojení dvou PlayStationů přes link ten nejlepší způsob, jak si je opatřit. „Dá si někdo *TOCA 2* ve čtyřech?"

OFFICIAL MEMORY CARD
890,- Kč

Možná, že namítnete, že to není zrovna nejúžasnější dárek k Vánocům. Asi jako když dostanete párek šedých ponožek od babičky, že jo? Ale tohle je proklatě užitečná věc.

OFFICIAL MOUSE
1490,- Kč

Jasně, už vás slyšíme, jak se šklebíte. Asi si myslíte, že se bez myši v pohodě obejdete a radši byste si koupili něco jiného. Ale pozor: Nepodceňuj sílu oficiální playstationové myši! Tak hlásá heslo dne. Některé těžkopádné hry se s její pomocí promění v ráj hratelnosti. Tak třeba *Command & Conquer*. Nebo *Broken Sword*.

OFIFICIAL MULTI TAP
1490,- Kč

V zásadě o této věci platí totéž co v případě linkového kabelu. Multi tap umožňuje současné hraní mnoha kamarádů ve hrách, jako jsou *Micro Machines V3* a všechny možné sporty. Užijete si s ním hodně extra zábavy, o kterou byste docela jistě přišli, kdybyste zůstali u normální konfigurace PlayStation. Doporučujeme vřele.

OFFICIAL STEERING WHEEL
3990,- Kč

Buďme chlapi. Joypad, i když třeba hodně luxusní, analogový se všelijakými vymoženostmi vždycky zůstane jen joypadem. Pravý automobily posedlý virtuální Schumacher je spokojen jen tehdy, když může v rukou třímat tu masivní kulatou věc. A ze všech nejlepší a nejspolehlivější je právě tento typ.

POCKETSTATION
3000 JAPONSKÝCH YENŮ (ASI 750,- Kč) + 25000,- Kč ZA ZPÁTEČNÍ LETENKU DO TOKIA (BEZ LETIŠTNÍCH POPLATKŮ).

Pokud jste naprosto šílení blázni, kteří už ani sekundu nevydrží bez svého vlastního PDA (nově pokřtěného PocketStation), nezbývá vám než se vydat do Japonska, kde budou k dostání od 23. prosince, dříve než jinde na světě.

SONY KV-32FD1 TRINITRON WIDE + OFFICIAL EURO AV CABLE
159 900,- + 1690,- Kč

Největší bomba v oboru televizí v kombinaci se speciálním propojovacím kabelem Euro AV udělá z hraní her na PlayStationu zážitek nejvyšší úrovně. Jen si to představte, ten obrovský krásně barevný obraz, ten mohutný zvuk...





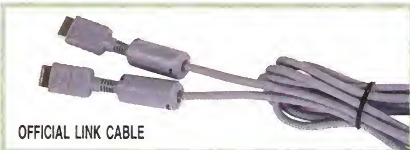
OFFICIAL MEMORY CARDS



NAMCO ARCADE STICK



OFFICIAL MOUSE


OFFICIAL LINK CABLE

RESIDENT EVIL
CAPCOM/1199,- Kč/1 HRÁČ/3D ADVENTURA/9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: 18+

Před *Resident Evilem* tu nebyla žádná podobná hra. Nyní jsou dvě: *Resident Evil* a *Resident Evil 2*. Je to dodnes jedna z nejoriginálnějších, nejvíce vtahujících a nejstrašidelnějších her pod sluncem. Budete se bát. Moc!





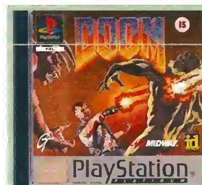
BUST-A-MOVE 2
TAITO/1199,- Kč/2 HRÁČI/LOGICKÝ RYCHLÍK/ 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Budete řvát, nadávat, klít a upadat do mdlob. Ale především budete hrát tu nejzábavnější logickou hru, kterou jste v životě viděli.



DESTRUCTION DERBY 2
PSYGNOSIS/1199,- Kč/2 HRÁČI/ZÁVODNÍ/8-10/ VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Fantastické a efektní bouračky oživují závodní hru, která je už sama o sobě úžasná na pohled i na omak. Mnohem lepší než její předchůdce.



DOOM
GT INTERACTIVE/1199,- Kč/2 HRÁČI/3D STŘÍLEČKA/ 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

Pradědeček všech střílecek v první osobě je dosud velkou výzvou pro všechny akci milující hráče. Vypadá sice trochu staře, ale stejně jako se rádi podíváte na černobílý film, zahrajete si i tuto klasiku.



GRAND THEFT AUTO
TAKE 2 INTERACTIVE/1199,- Kč/1 HRÁČ/SIMULACE KRIMINÁLNÍKA/8-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: 18+

GTA vás zve do nejtemnější herní komnaty plné samých zlých zločinců, obchodníků s drogami, vrahů na objednávku a mafiánských donů. A vy tam nebudete bojovat proti nim, nýbrž na jejich straně.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
GT INTERACTIVE/1199,- Kč/1 HRÁČ/PLOŠINOVKA/ 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Abe's Oddysee uspěl tam, kde mnoho dalších selhalo. Představuje velmi inteligentní mix plošinovky, logické hry a adventury, přičemž to vše prezentuje ve velmi atraktivním 2D. To se jen tak nevidí!



MICRO MACHINES V3
CODEMASTERS/1199,- Kč/8 HRÁČŮ/ZÁVODNÍ MINIATURY/9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Také vždy nevíte, co koupit pod stromeček svému tatínkovi/bráchovi/mamince/dětem? Nechcete se opět dívat na jejich zklamání? Pak neváhejte, toto je dárek pro celou rodinu!





TOMB RAIDER
CORE DESIGN/EIDOS/1199,- Kč/3D ADVENTURA/ 10-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Toto je hra, která vytvořila celý jeden herní styl. Hra, která katapultovala svou hrdinku na hvězdnou dráhu. Zaslouženě!



WIPEOUT 2097
PSYGNOSIS/999,- Kč/2 HRÁČI/ZÁVODNÍ/9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Zapomeňte na ostatní futuristické závody. Toto je ta pravá hra pro vás. Nejrychlejší věc na světě s nejpromakanějšími efekty.

TEKKEN 2
SCEE/999,- Kč/2 HRÁČI/BOJOVKA/10-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

Jednoho dne všechny videohry budou vypadat takhle. Vytvořené s maximální pečlivostí a propracované s maximální péčí a s ohledem na dokonalý detail i celek. Jinými slovy dobré, hratelné a krásné. Jen málo her dostalo 10/10.

10 NEJ PLATINUM

10 NEJLEPŠÍCH HER



TOMB RAIDER 3

CORE/EIDOS/1999,- Kč/1 HRÁČ/3D ADVENTURA/PSM 9, 10-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

Největší a nejlepší hra s Larou dosud. Vrací se k dobrodružné čistotě prvního dílu a přitom je mnohem pokročilejší. Na všechny ostatní podobné hry můžete rovnou zapomenout. Vánoční prázdniny jsou ideální dobou na její zahrání.



TEKKEN 3

NAMCO/2399,- Kč/2 HRÁČI/BOJOVKA/PSM 6, 10-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+

Chcete-li předejít během svátků rodinným konfliktům, doporučujeme zakoupit tuto hru. Kdo dostane poslední vanilkový rohlíček? Nechť se rozhodne v *Tekkenu 3*.



GRAN TURISMO

SCEE/2299,- Kč/2 HRÁČI/ZÁVODNÍ/PSM 2, 10-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Pokud vaše šance na to, že letos dostanete pod stromeček pravého Rolls Royce, nevypadají dobře, nabízíme vám alespoň tohoto Rolls Royce mezi závodními hrami.



ISS PRO '98

KONAMI/1999,- Kč/2 HRÁČI/FOTBAL/PSM 6, 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Licence nelicence, existuje jen jedna jediná fotbalová hra, která si zaslouží náš bezmezný obdiv, a pokud vás zajímá, která že to je, pak právě tato. Konami zúročili veškerou svou zkušenost.



CRASH BANDICOOT 3

NAUGHTY DOG/1 HRÁČ/PLOŠINOVKA/PSM 9, 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Crash 1, 2, 3... zní to jako název nějaké ujeté kapely, ale ve skutečnosti to je série těch nejlepších plošinovek, které existují pro PlayStation. Vystupuje v nich nejznámější vačnatec světa. Kupte si ho a milujte ho.



MUSIC

CODEMASTERS/1 HRÁČ/HUDEBNÍ PROGRAM/PSM 10, 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Už vás nudí hry? Jasně, že ne. Ale není špatné mít nějakou alternativu. Kupte si *Music*, supermoderní program na tvorbu skvěle znějící hudby. Budete mít naprostou svobodu a přitom budete tvořit tak snadno.



SPYRO THE DRAGON

INSOMNIAC/SCEE/1999,- Kč/1 HRÁČ/ 3D PLOŠINOVKA/PSM 9, 8-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Konečný a přesvědčivý důkaz toho, že PlayStation „umí" velké barevné a efektní 3D světy se vším všudy, a to ve zrak přecházející rychlosti. Spyro je navíc tak roztomilý! Je to ideální vstupní brána do herního světa i pro menší děti.



FINAL FANTASY VII

SQUARESOFT/1999,- Kč/1 HRÁČ/RPG/10-10/ VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Neexistuje žádná úchvatnější a působivější hra. Vezměte si měsíc dovolenou a připravte se na cestu do úplně jiného fantastického světa.



TOCA 2

CODEMASTERS/2 HRÁČI/ZÁVODNÍ/PSM 9, 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Než jezdit zledovatělými ulicemi a nesmět se o svátcích ani napít, proč nezůstanete raději doma v papučích a nezajezdíte si pořádně a bez rizika v *TOCA 2*?



COLIN MCRAE RALLY

CODEMASTERS/1999,- Kč/1 HRÁČ/ZÁVODNÍ/PSM 5, 9-10/VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

Když na vás někdo po ránu řve, není to o Vánocích moc příjemné. Ale pokud je to váš spolujezdec ve hře *Colin McRae Rally*, budete se vznášet v sedmém nebi. Uvidíte sami, a až vyhrajete, možná, že budete řvát radostí.



[1] Toto připomene *Tomb Raidera 1*. [2] Začátek úrovně odehrávající se při Temži. [3] Zde číhá odporná past... [4] Intro úrovně odehrávající se v Antarktidě. [5] Vrchol první londýnské úrovně.

Tomb Raider 3

Je *Tomb Raider 3* jednou z vůbec graficky nejlepších playstationových her? My se rozhodně domníváme, že ano. Ale vůbec nejlepší? No, je tomu blízko, opravdu velmi blízko...



[1] Opičák má medipack. [2] Problémy. [3] Raptor! Rychle schovat!

Pomineme-li fakt, že Lara Croft se běžně objevuje v časopisech životního stylu a módy, I to, že je často směšně ztotožňována s ideami nejrůznějších emancipačních hnutí, a dokonce necháme-li stranou její ňadra, pak je zde ještě jedna velice zásadní skutečnost: hry z řady *Tomb Raider* jsou totiž bez nejmenších pochybností jednoznačně skvělé a i přes nejrůznější chmurné a cynické předpovědi není *Tomb Raider 3* výjimkou.

Proč? Je k tomu několik důvodů. Tím nejhmatatelnějším je vylepšení beztak již dobré vizuální stránky. *Tomb Raider* byl vždy, co se grafiky týče, úchvatný a udivujícím způsobem komplexní, přesto mnozí, možná oprávněně, tvrdili, že zastaralý engine způsobuje u *TR2* dojem strnulosti. Avšak tento třetí díl dokázal neuvěřitelným způsobem trochu jednoduchou strukturu svých předchůdců, založenou na masivních kvádrech virtuální hmoty, různými způsoby zamaskovat, a hra tak vypadá velmi přirozeně.

Dřívější verze této hry byly vybudovány z úrovní vystavěných z texturovaných velkých šestibokých cihel. To znamená, že prostředí hry bylo celé vytvořeno z jakéhosi téměř vždy pravoúhlého Lego-systému. Oproti tomu *Tomb Raider 3* přichází s jehlanovými bloky, díky čemuž vypadá scenérie mnohem méně hranatá a působí detailnějším dojmem. Tuto skvělou scenérii ještě doplňují světelné efekty a mnoho dalších jednotlivých ad hoc vylepšení - například listoví indických úrovní nebo světlo probleskující okny v úrovních odehrávající se v Londýně - a *TR3* rázem vypadá o sto procent příjemněji. V některých momentech je dokonce naprosto úchvatný.

Nicméně i ta nejlepší estetická úroveň by měla pramalý význam bez promyšleného designu jednotlivých úrovní. Bohudík, ten vás zklame jen zřídkakdy. Je zajímavé si všímat, jak určité úrovně vzdávají hold architektonickému stylu dřívějších Lařiných dobrodružství. Tak například úroveň odehrávající se na nábřeží Temže zahrnuje četné odkazy na letohrádek sv. Františka z prvního *Tomb Raidera*.

Lara v této verzi získala tři nové pohyby. Tzv. monkey swing jí umožňu-



[1] Úplně první okamžiky *TR3*. [2] Tak se číhá v Aldwychi. [3] Zvláště roztomilý efekt. [4] „Tygře jasně planeš..." nebo snad že by „kulky z něj udělaly řešeto."

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

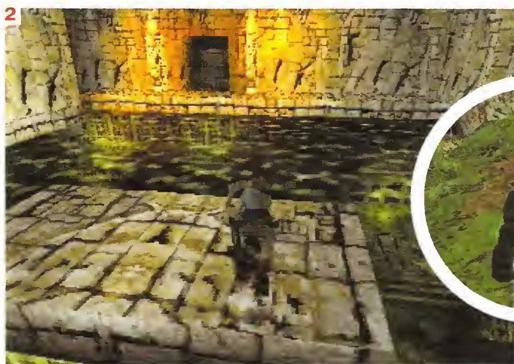
■ VÝROBCE:	Core Design	■ DISTRIBUTOR:	Eidos
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	3D adventura

Zde je několik důkazů, že *Tomb Raider 3* si může právem činit nárok na titul jednoho z graficky nejpovedenější titulů pro Playstation.

POHYBY

Tomb Raider 3 **zavádí tři nové pohyby. Jsou to: plížení, tzv. monkey swing a sprint (napravo). Budete překvapeni, jak skvěle lze využít tyto nové schopnosti. Nyní se budete muset vyhýbat težším pastím a vyhledávat lépe skryté secrety. A ovšemže Lara, když tyto pohyby vykonává, vypadá jako vždy skvěle...**









(1) Pocit velikosti někdy ohromí. (2) Další věc v kapse. (uprostřed) Toto kolo se objevuje ve třetí indické úrovni. (3) Další dravec.



TOMB RAIDER 3 PŘICHÁZÍ S JEHLANOVÝMI BLOKY, DÍKY ČEMUŽ VYPADÁ SCENÉRIE MNOHEM MÉNĚ HRANATÁ.

je zachytit se v jistých místech na stropě a ručkovat pomocí rukou. Mnohem častěji však použijete nové plížení, které se zvláště hodí v uzavřených tunelech, jimiž musí Lara prolézt a kam by se ve vzpřímeném postoji nevešla. A konečně může také používat rychlý sprint, který má zvláštní energy bar a vydrží tedy jen na pár desítek metrů. Zatímco sprintuje, může proskakovat uzavřenými prostory či zavírajícími se dveřmi, což lze použít příležitostně, potřebujete-li se vypořádat s pastí nebo máte-li vyřešit nějaké puzzle, kde hraje významnou roli časové omezení. Tyto tři pohyby značným způsobem poznamenaly design úrovní této verze a obohatily ji stejným způsobem, jakým šplhání po zdech obohatilo *TR2*.

Hra má své světlejší i méně světlé okamžiky, některé úrovně jsou úchvatnější a zajímavější než jiné. Každá herní sekce - Indie, Londýn, Arizona, ostrov v jižním Pacifiku a Antarktida (prostřední tři úrovně se hrají v pořadí, které si určuje hráč) - působí svými osobitými aspekty a vlastním stylem. Ale stejně jako v případě dvou předchozích her, ani zde není kvalita herních úrovní tak vyrovnaná a konzistentní, jak by být mohla. Například úroveň odehrávající se při Temži je únavná přehnaně komplikovaným systémem plošinek, hodně se zde naběháte a budete jí mít plné zuby. Ale hned následující úroveň, Aldwych, kde Lara prozkoumává pusté kanály londýnského metra v noci, je naprosto úchvatná. Nicméně obecně lze říci, že úrovně jsou jako celek dobře vyvážené, skýtají mnohá překvapení a jsou zde i některé nové rysy, zejména v klíčových místech hry.

K nejrazantnějšímu rozchodu s *Tomb Raiderem 1* a *Tomb Raiderem 2* došlo se zavedením několika různých cest, jimiž lze úrovně procházet. Někdy vedou dvě různé cesty dokonce ke stejnému cíli. Jedna z nich je na první pohled jasná a také snaz-

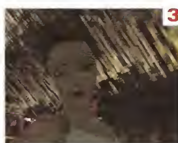


BOSSOVÉ

Ačkoli v prvních dvou hrách vystupovaly také postavy bossů (vždy na konci úrovně) - ostatně, kdo by mohl zapomenout na The Abortion v prvním díle - ve verzi třetí si jejich přemožení vyžaduje přece jenom vyšší otáčky mozkových závitů. Jsou ozbrojeni až po zuby a tak silní, že Laru dokáží zabít pouhým máchnutím tlapy.









(1) Hm, duchové, a čeká na vás překvapení... (2) Je to divné, ale Lara nepiští: „Nesnáším hady." (3) Rok od roku lepší, fakt je... (4) Bacha na metro.

Tomb Raider 3

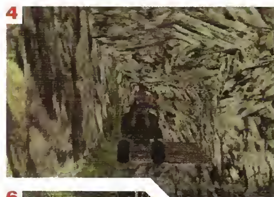


[1-3] Neuvěřitelně přitažlivá hra, čto vy dùmajete? [4] Zrádný skok. [5] Bažina s pohyblivými písky. [6] Ha, cesta není nijak osvětlená.





JSOU ZDE POSTAVY, KTERÉ NEZAÚTOČÍ, POKUD NA NĚ LARA NEVYSTŘELÍ PRVNÍ, A DOKONCE JÍ MOHOU POMOCI TAK, ŽE JI DOVEDOU DO TAJNÉ OBLASTI.







ší. Ta druhá pak obtížnější, ale tato obtížnost je vyvážena větším ziskem. Dobrým příkladem je první úroveň odehrávající se v jižním Pacifiku - zde hráč narazí na místnost se zamčenými dveřmi a cestu, která na chvíli vede přes jeskyni. Druhá možnost je ta jednodušší, zatímco první, zamčené dveře, je velice obtížná. Pokud se však hráči podaří objevit prostředky, jejichž pomocí by dokázal dveře odemknout, pak bude odměněn více než štědře - objeví celou sérii dalších plošin a žebříků a hlavně munice, které velice výrazným způsobem zvýší hratelnost.

Dle očekávání, úrovně *Tomb Raidera 3* jsou plné nejrůznějších zatahovacích pák, zámků bez klíčů a také soubojů, patrně nejslabšího aspektu všech tombraiderovských her. Ale je zde několik prvků, které možná hodně hráčů při prvním hraní přehlédne. Tak například jsou zde sekce, kde Lara uspěje tím, že se proplíží kolem stráží a skrze určitou oblast. Dále jsou zde postavy, které nezaútočí, pokud na ně Lara nevystřelí první, a dokonce jí mohou pomoci tak, že ji dovedou do tajné oblasti - nepřátelé se rovněž nechovají uniformě, nýbrž jejich jednání se velmi často liší. Tak například někteří před Larou utečou nebo budou vyhlašovat poplach či aktivovat nějaký knoflík. Kupříkladu v levelu Area 51 je jenom pár vojáků, ti však ovládají bezpečnostní systém, který dokáže Laře notně znepříjemnit život.

Pochopitelně bychom mohli o této hře hovořit téměř donekonečna, mohli bychom mluvit o vozidlech, která se zde vyskytují, o filmových sekvencích používajících herní engine, o nových zbraních a také o bossech na konci každé úrovně... ale nemůžeme vás přece připravit o všechna překvapení.

Co lze tedy říci nakonec? *Tomb Raider 3* je posledním dílem pozoruhodné trilogie, která se může pyšnit tím, že každý z jejích dílů dostal v našem hodnocení plnou známku, to jest 10. Pochopitelně, že jako třetí díl se tato hra nemůže svým účinkem rovnat dílu prvnímu, ale svou dokonalou vyvážeností zastiňuje díl druhý. Nejsme si tak zcela jisti, zda je to hra, která dokáže zaujmout opravdu masové publikum, jak si na to činí nárok - zdá se nám totiž, že pro příležitostného hráče bude tato hra nepřekonatelně obtížná. Ale jinak je naprosto úžasná. Takže deset z deseti.

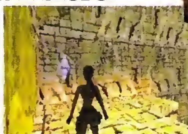
James Price

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10

SCHOVEJTE SI PRO STRÝČKA PŘÍHODU

Dalším klíčovým rozdílem *Tomb Raidera 3* proti jeho předchůdci je znovuzavedení save-krystalů. Jsou vždy v klíčových místech - a občas jsou skryté jako secrety, přičemž si je můžete schovat a použít, kdy se vám hodí. Použijete je hned, nebo si je necháte na později? Složitá to otázka.



[1] Dostat se na loď je velice obtížné. [2] Aj, to bude bolet, nepodaří-li se Laře zmizet. [3] A tohle bolelo.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 9

GRAFIKA:	Úchvatná, zatím nejlepší ze všech *Tomb Raiderů*.	10
HRATELNOST:	Skvělá. Vynalézavější než *TR2*.	9
ŽIVOTNOST:	Velmi dlouhá. A navíc je zde jedna skrytá úroveň.	10

Neuvěřitelné. Jak se jenom lidem od Core podařilo udělat tolik práce za jediný rok? Naprosto úžasná tečka za skvělou trilogií. Tuto hru budete hrát doslova celé měsíce.

10 Z DESETI

[1] Když se na vás chce první boss vrhnout, tak se na vás taky vrhne a nezastaví ho ani to, že je přřetězován k sloupům. [2] Finální souboj s Cortexem: zatímco maskoidní dvojčata se řežou spolu, Neo má na skladě blaster a nášlapné miny. [3] Idylická středověká krajinka. [4] Jedna z Crashových tradičnějších posmrtných podob.









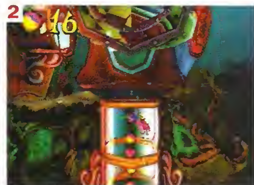
Crash Bandicoot 3: Warped

Potřetí a rozhodně ne naposledy: tentokrát s dvojnásobným točením, dvojnásobnými skoky, **dvojnásobnou rychlostí** a jablečnou bazukou.

Nikdy nestřídej vítězný tým, to je zlaté pravidlo olympijských trenérů a organizátorů gruppensexu. Nikdy nekvrdlej s bodující gamesou, to je zase zlaté pravidlo herních kreatorů. U Sony, potažmo Naughty Doga se tohoto zákonu drží jako vteřinovým lepidlem namázlý knírek pod nosem dvojníka princezny Diany. A tak celkem netrpělivě očekávaný *Crash Bandicoot 3: Warped* nevyhřezne ze svých útrob žádné zásadní inovační šoky, nad kterými by si crashbandicootí tradicionalisté museli rvát vlasy z hlavy a chlupy z podpaží. Je to opět (až na pár výjimek zmíněných později) pseudo3D plošinovka, opět s oranžovým typem v modrých kalhotách v hlavní roli a jako jeho soupeř je tu opět šílený doktor Neo Cortex, který je ovšem tentokrát pod vlivem ďábelské masky Uka Uka, zlého dvojčete masky, která - opět - Crashovi slouží jako jednorázový silový štít. Změn tu sice oproti předchozím dílům pár je, ale jsou milé, malé a vklouznete do nich stejně snadno jako vklouzávala princezna Diana do svého koženého spodního prádla.

Struktura hry zůstala netknuta: máte k dispozici teleportační plošinu s pěti vstupy a teprve, když ze všech pěti světů vymáčknete krystal a navrch nakopete bosse, otevře se vám cesta k dalším pěti interdiemnzionálním branám. Stejně jako v *Crashovi 2* je těch plošin pět, což znamená - pro ty z vás, kterým dělají čísla potíže - že světů je celkem dvacet pět (plus pět bossů, z nichž každý má vlastní svět: koloseum, polární kruh, dlaždice s elektrickými vlnami, vesmír a vrcholem je Cortexova plošina s černou dírou). Co se rozmanitosti herních systémů týče, evidentně nabobtnala. Jasný prim sice stále hraje klasický skokoběh, ale už ne tak výrazně jako dříve, takže tu - kromě věcí vyzkoušených už z minula, jako jízda na zvířeti - dneska jsou





[1] Sexuální pravidlo: čím hlouběji, tím větší legrace. [2] Jablka ti ukážou cestu.







■ VÝROBCE:	Naughty Dog	■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	plošinovka

[1] Ze sarkofágu vyleze mumie. [2] Kdo viděl Indana Jonese, radši se kuželům vyhne. [3] Budoucnost je zlá, všechno je v pohybu. [4] Budoucnost je zlá, ale s bazukou je život veselejší. [5] Kdo má masku, může se nabořit i do riskantních situací. [6] Nebezpečí číhá na každém skoku. [7] Čtvrtý boss: Etuda pro tři raketomety a dva rotační kulomety.

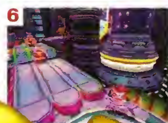

3


4


1


2


7


6


5

CRASH 3 NEVYHŘEZNE ZE SVÝCH ÚTROB ŽÁDNÉ INOVAČNÍ ŠOKY, NAD KTERÝMI BY I CRASHBANDICOOTÍ TRADICIONALISTÉ ZÍRALI.



dokonce dvě, tygr a dinosaurus - můžeme objevit potápění, celolevelovou jízdu na vodním skútru, motocykloautomobilové závody nebo letecký souboj s jedno- a dvojplošníky z první světové války. Prostředí jsou samozřejmě (až na pár výjimek) fungl nová, mayské ruiny, džungli, Antarktidu a kanály vystřídal středověk, egyptská hrobka, high-technická budoucnost, Čínská zeď a jurský močál. Na těchto exteriérech a interiérech je jasně vidět, jak *Crash* poskočil graficky nahoru a že trojka má v tomto ohledu na to, aby v pohodě strčila své starší sourozence do kapsy.

Asi největší a nejlepší změnou je „vylepšování postavy". Vždycky, když porazíte jednoho z bossů, dostanete nějakou speciální vlastnost jako třeba vozembouch, twister téměř Tazovské rychlosti, dvojnásobný skok, dvojnásobnou rychlost

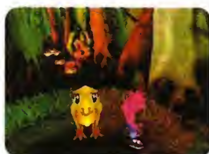


CRASHOVA JÍZDA

Na rozdíl od jedničky a dvojky, kde jste mohli jezdit jenom na praseti a ledním medvědovi, nabízí trojka víc možností: tygra, se kterým můžete kličkovat po Velké čínské zdi, vodní skútr, podvodní skútr, motorku a dokonce si můžete osedlat i čerstvě vylíhlého dinosaura. Navíc tu nejste sami ani s Crashem, doprovází ho totiž jeho věrná sestra Coco.







[1] Čínští draci vás ochotně sundají ze sedla. [2] Za vámi se valí triceratops - nová verze koule z jedničky a medvěda ze dvojky, a před vámi se brzo objeví pterodaktyl.



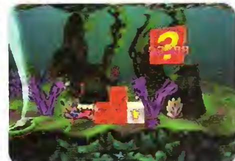


MENŠÍ PROBLÉM

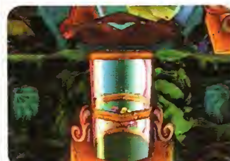
Ve hře jsou různé druhy krystalů. Pokud chcete získat krystal za všechny rozflákané bedny, dostanete se do situací, které na první pohled nevypadají úplně jednoduše (ale ve skutečnosti jsou).



[1] Kombinace vypadá neprůstřelně.



[2] Stačí ale vypustit vykřičník...



[3] ...vrátit se po vlastních stopách...



[4] ...odpálit TNT...



[5] ...počkat si, až výbuch dozní...



[6] ...a inkasovat.

NA TÉHLE HŘE SI ČLOVĚK UŽÍVÁ ÚPLNĚ VŠECHNO - I TO, KDYŽ HO ZABIJÍ. ANO, SMRT PATŘÍ V *CRASHI 3* K TĚM NEJZÁBAVNĚJŠÍM VĚCEM.

a především jablečnou bazuku. Tato ovocometačská zbraň se záhy stane vaší nejpoužívanější dovedností - odprásknout většinu překážek ještě před tím, než k nim vůbec dorazíte, a vyluxovat jablka z těžko přístupných míst, to je deviza, která se jen tak nezahazuje. S nově získanými fintami se samozřejmě můžete vrátit do starších levelů a tam se vytahovat na problémy, kterých jste předtím měli plná řídítka - a za chvíli zjistíte, že to je přesně to, s čím tvůrci počítali a že některé levely se s vaším akutálním schopnostním stavem prostě nedají hned při prvním hraní kompletně vytěžit. Vytěžit level znamená z něj vysrknout nejen základní krystal nezbytný k postupu, ale získat i krystal za všechny rozbité bedny, všechna sežraná jablka a znak za nejlepší čas - v některých levelech prostě bez superrychlosti, superskoku a bazuky nemáte šanci.

Čím vás *Crash Bandicoot 3: Warped* okamžitě dostane, je silná dávka herního entuziasmu, která z něj sálá jako radioaktivita z uší princezny Diany. Na téhle hře si člověk užívá úplně všechno - i to, když ho zabijí. Ano, smrt patří v *Crashi Bandicootovi 3* k těm nejzábavnějším věcem. Konec je s nudným mlžným duchem, co hraje na fujaru (i když i ten se občas zjeví): Když Crashe napálí dvouhlavec svým kyjem, rozplácne se vám zevnitř o obrazovku, když Crash skočí na automatického ocelového ježka, začne lítat jako propíchnutý balón, když Crashe zasáhne paralyzující

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Barevná, svištící na plné pecky.**	9
■ HRATELNOST:	**Projížďka bez zadrhnutí.**	9
■ ŽIVOTNOST:	**Dimenzováno na opakované hraní.**	8

Téměř po všech stránkách důstojný následovník svých dvou předchůdců (až na tu stáhnutou obtížnost). Princezna Diana by měla radost.

9 Z DESETI

Crash Bandicoot 3: Warped

1

2

3


[1] Tajný teleport dostanou od Ježícha jen ti, co přes rok nezlobili a nakřečkovali hodně krystalů. [2] Brána do jiné dimenze - nový design. [3] Faraónova hrobka je, jak už to tak bývá, plná pastí. [4] Zcela poslední level, čili dvojplošníkové závody. [5] Vzducholoď must die!

5


4


šipka, ztvrdne uprostřed kroku, když Crash schytá kouzelníkův fireball, promění se v žábu, když ho naopak žába dostane, dá mu mlaskavou pusu a sama se změní ve fousatého prince. Atakdále.

Zdálo by se, že *Crash Bandicoot 3: Warped* je dokonalost sama, vrchol dosavadního darwinistického vývoje 2,5D plošinovek a jednoznačně nejlepší z dosavadních tří *Crashů*. Bohužel tomu tak není. Ta vada na kráse, kterou šroubovnice herní DNA *Crashe 3* má, se jmenuje přílišná snadnost. Už *Crash Bandicoot 2* byl ve znamení ubírání volume tuhosti a trojka jde ještě dál. Hráč prochází drtivou většinou levelů na první, maximálně třetí pokus, a věci jako provazový most v mlze jsou jen nostalgickou, časem zmatnělou vzpomínkou v mlze. Samozřejmě, je fakt, že celý *Crash Bandicoot 3* s jeho „cvičením" postavy a několikrystalovými levely je na rozdíl od zmiňované jedničky koncipován na opakované hraní, ale i tak je obtížnost příliš měkká. Hráč touto hrou projde stejně snadno jako autorádio Dianiným mozkem. Což je trochu škoda. Stačilo by opravdu docela málo a desetibodové hodnocení by *Crashi Bandicootovi 3 zcela jistě* neuniklo.

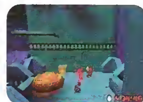
Štěpán Kopřiva

Alternativy...

Crash Bandicoot 3	9/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Gex 3D	8/10
Spyro The Dragon	8/10

SUBLEVELY

Stejně jako v jedničce a ve dvojce obsahuje i *Crash Bandicoot 3: Warped* speciální sublevely. Do klasického bonusového areálu vás z normálního levelu, ve kterém se běžně procházíte v hlavní hře, odlifruje plošina s otazníkem - pokud chcete vychytat všechny bedny, je pro vás tahle odbočka nezbytností. Výhoda je, že tady nemůžete exnout. Což se ovšem nedá říct o levelu, do kterého vstupujete plošinou s lebkou a zkříženými hnáty. Do toho se ovšem dostanete, jenom když v dotyčném světě rozmlátíte a seberete všechno, na co přijdete.







[1] AC Milano versus Chelsea? To bude tedy fotbalový koncert... [2] Lahůdková situace. [3-4] Hmmm, co k tomu dodat? [5] Tak koho dáme dneska do branky? [6] Pohled z jiného úhlu.

FIFA '99

Po letním speciálu u příležitosti šampionátu ve slunné Francii přichází firma Electronic Arts s dalším regulérním fotbalovým dílem v sérii *FIFA*...



[1] Motion capture? To my rádi. [2] Tah na bránu.

Umění asi opravdu napodobuje život, nebo alespoň v této době - fotbalová scéna na PlayStationu se totiž začíná opičit po skutečném fotbalu obecně. Za velké peníze mohou velké firmy koupit ten nejlepší materiál, přičemž nejnázornější ukázkou toho je nekonečná řada *FIFA* produkovaná firmou Electronic Arts. Zatímco ostatní fotbalové hry, když chtějí mít nějaký komentář, sahají po Barry Daviesovi nebo Jonathanu Pearceovi, u EA nemají do kapsy hluboko, a tak dali dohromady celý tým z nejoblíbenějšího britského fotbalového pořadu Match of the Day (Lineker, Lynam a Motson), a to jim ještě zůstaly nějaké ty drobáky, aby angažovali Chrise Waddla.

Stejně tak mají dost peněz na to, aby si zajeli do Itálie, Francie i dalších zemí a zkontrolovali, zdali zobrazení jednotlivých stadionů skutečně odpovídá realitě. K tomu si přidejte ještě vylepšenou animaci hráčů, a tento produkt EA se podobá třeba Manchesteru, týmu s miliardovým rozpočtem. Jediným vážným konkurentem je v tomto ohledu *ISS Pro* od Konami, hra, kterou by šlo přirovnat k chudším týmům, hráči ani stadiony zde nemají jména, nicméně i přesto patří stále mezi nejúspěšnější fotbalové hry.

U EA NEMAJÍ DO KAPSY HLUBOKO, A TAK DALI DOHROMADY CELÝ TÝM Z MATCH OF THE DAY - LINEKER, LYNAM A MOTSON - A NAVRCH ANGAŽOVALI CHRISE WADDLA.



[1] Působí velice reálně, jsou zde i krásné stíny. [2] Poločas - a teď se opět slova ujímají komentátoři.



Pouhých šest měsíců po produktu vytvořeném s licencí MS se EA vrací na trh, a to s další verzí, která dění na obrazovce opět vrací do prostředí anglické ligy. *FIFA '99* obsahuje týmy a hráče jak z anglické, tak ze zahraničních lig, přičemž snad každý fotba-



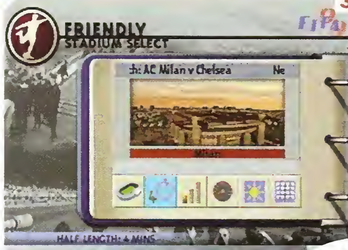




■ VÝROBCE:	EA Sports	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	fotbal

1


2


3


[1] Co děláš, brankáři!!! [2] Ááá, dneska večer se bude hýřit! [3] To je pěkný stadion, že?

FIFA: 1 ACTUA: 0

Jednou z největších předností *FIFA* je neuvěřitelně propracovaný ovládací systém. Přihrávat lze kterýmkoli směrem a do jakéhokoli místa, zatímco bránit vyžaduje již jistou obratnost - musíte být přesní na pixel, chcete-li sebrat protivníkovi míč z kopačky.

Střílení je také dovedeno k dokonalosti: hráči nejenže si nabíhají do střel, ale také se snaží skluzem nebo natažením zachycovat příčné přihrávky. Oslavy po vstřelení gólu jsou bouřlivé, zvláště podaří-li se zavěsit efektně, to pak stojí za zopakování. Kdyby tak ty nádherné snímky šly uchovat pro potomstvo...




JDE O TAKOVÉ NADŠENECKÉ VYLAĎOVÁNÍ, KDY SE TU A TAM PŘIDÁ TAH ŠTĚTCEM, ABY SE POSÍLILY BEZTAK JIŽ SILNÉ KONTURY TOHOTO SKVĚLÉHO PRODUKTU.

lista od Spojených států po Švédsko je zahrnut do velice pěkně udělaného „kdo je kdo". *FIFA '99* je rovněž další etapou ve vývoji celé řady, a to zejména díky skvělé, velice realisticky působící grafice z dílny programátorské firmy, která sídlí ve Vancouveru. Nedočkáte se zde již nějakých převratných změn v technologii, což ostatně již ani není možné, spíše jde o takové nadšenecké vylaďování, kdy se tu a tam přidá tah štětcem, aby se posílily beztak silné kontury tohoto skvělého produktu. Tentokrát mezi tyto vylaďovací prvky patří: zdokonalení řízení celé hry a lepší týmová AI, takže hráči se pohybují v prostoru přesně tak, jak by měli. Možná vám to přijde nepodstatné, ale v kontextu hry jsou tyto prvky velice znát a pomáhají pocitu plynulosti. Jsou vylepšením již beztak výkonného ovládacího systému a triumfují tam, kde ztroskotává gremlinovský *Actua Soccer 3*. Systém ovládání velice snadno pochopíte, záhy budete umět přihrávat, střílet i posílat míče do nádherné uličky.

Akční tlačítka jsou vyhrazena základním kopům, přihrávkám a obranným zákrokům, přičemž výsledná dráha míče závisí na výšce a blízkosti balonu v okamžiku, kdy kopete. To ve své podstatě znamená, že hráč má nad děním velice malou kontrolu, ale ve skutečnosti vše funguje přesně, jak má. Pokud se vám tedy podaří netrefit míč z voleje, můžete se zlobit jen a jen na sebe, ale když vidíte, jak vaše dokonale načasovaná přihrávka je zužitkována ve vyrovnávající gól, to pak náležitě oceníte skvěle

4


1


2


3


[1-4] Malým, avšak skvělým zlepšením je ovladatelné zpracování na prsou. Zmáčkněte D-pad těsně předtím, než přiletí míč, a uvidíte sami.

FIFA: 2 ACTUA: 0

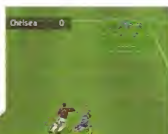
Brankáři obyčejně bývají Achillovou patou každé fotbalové hry. Často dostávají góly z jednoho a téhož úhlu, nebo někdy minou evidentně snadný míč. Avšak hrdinové v brankářských rukavicích, které najdete v této hře, jsou ze všech fotbalových her nejschopnější. Když se k brance blíží útočník, vybíhají, aby mu zmenšili úhel, míče bravurně chytají nebo vyrážejí ven ze šestnáctky. Rovněž je postaráno o to, aby se zdvihali ze země okamžitě po robinzonádě, kdyby náhodou někdo dorážel. Přesně jako ve skutečnosti. Lépe řečeno skoro jako ve skutečnosti.





Brankaři jsou hrdinové této hry. Jsou chytří, mrštní, předvídaví, nebojácní...




PLYNULOST ANIMACE, KDYŽ HRÁČI PRONIKAJÍ KOLEM OBRÁNCŮ NEBO SKÁČÍ PO MÍČI, JE SKUTEČNĚ OBDIVUHODNÁ.

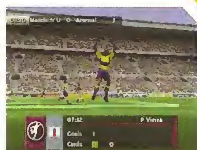
***FIFA* má vynikající umělou inteligenci, která pomáhá jak soupeřovi, tak vám samotným.**



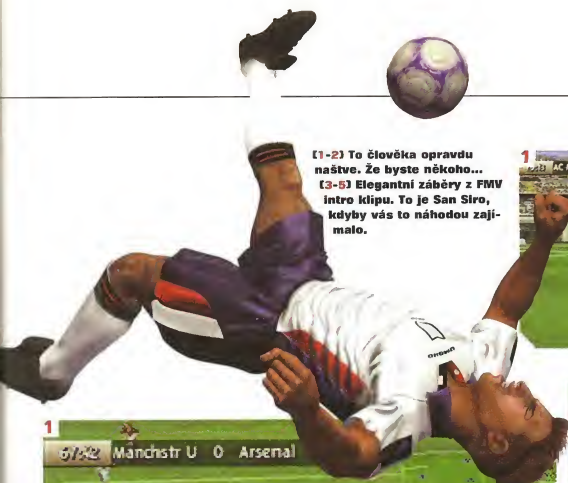
vyladěný ovládací systém. Rovněž nový řídící systém má své nepopíratelné výhody: jednoduše stisknete D-Pad, když je míč ve správné výšce, a zvládnete jej se schopností nadšenců, kteří sedí u televize a trénují celý týden. *FIFA* '99 ukazuje své přednosti na první pohled. Jakkoli jsou přihrávky velice rychlé a vše se odehrává ve zlomcích vteřiny, autorům se podařilo rychlost skloubit s řečí již zmíněného komentátora. Pokud hráč jen těsně mine, Motson začne okamžitě vykřikovat hráčovo jméno a celkový efekt je vůbec nejblíže skutečnému komentáři. Sekundární komentáře Marka Lawrensona a Chrise Waddla jsou celkem povšechné (nicméně přesto přesné...), ale co se týče vytváření skutečné zápasové atmosféry, konkurenti ve sféře fotbalových her se budou muset notně snažit, aby se v tomto aspektu hře vyrovnali.

Jelikož má hra velice výkonný engine, který běží na všechny válce, mohli se lidé u EA plně věnovat estetickému rozměru. Na první pohled se hráči zdají trochu čahounští a příliš velcí,

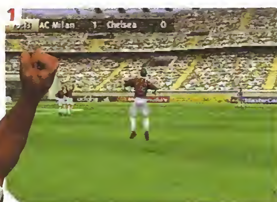


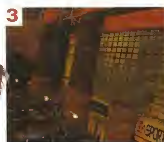

Milion úhlů pohledů kamery, miliarda způsobů jak oslavit vstřelenou branku... *FIFA* '99 v těchto aspektech estetického charakteru nemá soupeře.



[1-2] To člověka opravdu naštve. Že byste někoho... [3-5] Elegantní záběry z FMV intro klipu. To je San Siro, kdyby vás to náhodou zajímalo.















[1] Útočení a [2] pochodování v řadě...

ale během zápasu se pohybují velice dobře a plynulost animace, když hráči pronikají kolem obránců nebo skáčí po míči, je skutečně obdivuhodná. Dění na obrazovce reaguje na pokyny z joypadu, a dokonce i když se rozhodnete pro tu nejnemožnější střelu, hráči udělají, co je v jejich silách, aby vašemu přání vyhověli - minou-li, kamera zabere jejich ztrápené tváře. Co se týče těch obličejů, možná by snesly trochu lepší animace. Možná jsme až příliš velcí puntičkáři, ale prostě nám přijde divné, když se Ronaldo podobá Jacksonovi a Zidane vypadá jako roztříštěný obraz Bruce Willise z Dvanácti opic...

Ale pryč s malichernostmi, tato hra je prostě dalším krokem vpřed. Kombinuje arkádovou bezprostřednost s takovou úrovní ovládání, která se zdá v tolik jednoduchém systému téměř nemožná. Každý aspekt hry perfektně zapadá do celku: ovládací systém, animace, přímé kopy, pohyby... Jsou zde ale i drobné, velmi příjemné detaily, například hádky hráčů, kteří se obviňují z faulů, které rozhodčí neviděl, bezvadná hudba od Fatboy Slima a dokonale provedení brankáři.

A teď k hlavní otázce: dostane se *FIFA '99* do čela playstationové první ligy? No, ne tak úplně. Zdá se, že je na stejné bodové úrovni jako *ISS Pro '98* od Konami, má ale horší skóre. Co se týče kvality, mezi těmito dvěma hrami zase takový rozdíl není, ale *ISS Pro* má moudřejšího ducha a přiměřeně komplikovanější ovládací systém, který poskytuje větší hloubku než arkádový titul od EA.

Steve Merrett 

JSOU ZDE ALE I DROBNÉ DETAILY, NAPŘÍKLAD HÁDKY HRÁČŮ, KTEŘÍ SE OBVIŇUJÍ Z FAULŮ, KTERÉ ROZHODČÍ NEVIDĚL, A DOKONALE PROVEDENÍ BRANKÁŘI.







Statistiky, hra i oslavy. Na vše je ve *FIFA* myšleno dokonale.

Alternativy...

ISS Pro '98	9/10
FIFA '99	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup '98	9/10
Actua Soccer 3	6/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 9

- GRAFIKA: **Neuvěřitelně detailní propracovanost a plynulá animace.** 9
- HRATELNOST: **Skvělá, čeká na vás neuvěřitelné množství pohybů.** 9
- ŽIVOTNOST: **Velice početná liga a hodně voleb.** 9

Další skvělý díl řady *FIFA*. Veškerá rychlost a obratnost této hry byla zdařile skloubena s jedním z nejlepších ovládacích systémů, které existují.

9 Z DESETI









[1] Červená znamená stůj. Zelená jeď, a to hodně rychle. [2] Takto vypadá brždění v nepravý moment. [3] Možná to vypadá efektně, ale takovéto kousky v těsných zatáčkách nedoporučujeme. [4] Nabourat je snadné, zejména jedete-li v opačném směru. [5] Do šikan najíždějte pomalu, při výjezdu na to šlápněte.

TOCA 2: Touring Cars

Jízda po Silverstonu v obyčejném Volvu vypadá jako nuda, ale představte si to samé Volvo, ale s motorem o síle 280 koní vzpínajících se pod kapotou. Už to taková nuda není co?

Tak nějak kolem třetího podniku v letošním seriálu Formule 1 začala být hospodská konverzace v neděli večer poněkud předpovědítelná: „Tak co, kdo dneska vyhrál?" „No, první byl McLaren a druhý taky." A právě v té době se začali fanoušci automobilového sportu kolem sebe rozhlížet, co by jim mohlo vynahradit ono ztracené napětí. Netrvalo dlouho a začalo se mezi nimi mluvit o seriálu cestovních vozů, což ani nepřekvapí: dívat se na 16 sériových vozů, pochopitelně s vynaložením nemalých prostředků upravených k nejvyššímu výkonu (změněný motor, převodovka i brzdný systém atd.), jak se honí po krátkém okruhu, přičemž čas od času někdo někoho vystrčí mimo trať, je celkem zábava. Noví i staří nadšenci do závodů cestovních vozů si asi povšimli hry *TOCA*, jejíž původní verze v podstatě vyvolala na platformě PlayStation velice tvrdou konkurenci. V této druhé verzi se autoři pokoušeli do hry vnést více než jen cestovní vozy, takže máte skutečně šanci svézt se v celé řadě vozidel po nejrůznějších okruzích, které ve Velké Británii jsou. No a jaká že to jsou auta? Pozemské stíhačky typu Jaguar XJ220, TVR anebo tříkolka Grinnall Scorpion. Ale o tom později. Nový je rovněž vylepšený grafický engine, který způsobuje, že hra běhá mnohem rychleji a vypadá mnohem elegantněji. Codemasters tvrdí, že rychlost hry je nyní 60 framů za sekun-

ALE CHCETE-LI JEN TO NEJLEPŠÍ, PAK U VÁS ASI VYHRAJE TATO NOVÁ VERZE.









■ VÝROBCE:	Codemasters	■ DISTRIBUTOR:	Codemasters
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní






[1] New York - jedna z bonusových tratí. [2] Ajajaj, trochu delší smyk. [3] Sedí-li v tom Volvu Rydell, je pravděpodobné, že to vyhraje. [4] Hra se pyšní skvěle vyspravenou grafikou. [5] Zatáčka je ještě pěkně daleko.

du, přičemž původní verze běhala rychlostí poloviční. Rovněž je důležité vyzdvihnout, že tato nová, rychlejší grafika běhá v hi-res módu na rozdíl od low-res verze první. Hra také obsahuje nový bitevní režim, ve kterém máte za úkol projíždět okruh v protisměru a vyhýbat se proti vám jedoucím vozidlům, a v některých režimech spolu můžou přes link-up hrát až čtyři hráči, na rozdělené obrazovce pak dva. V zásadě lze říci, že hra obsahuje téměř všechny druhy závodů, ačkoli nejvíce času patrně strávíte s normálním jednoduchým režimem pro jednoho hráče, nebo zkusíte své štěstí v režimu mistrovského seriálu. K novým prvkům rozhodně patří dvojnásobný počet okruhů, pro mezinárodní soutěže jsou zde i okruhy mimo Velkou Británii, a také rozsáhlejší hlasové pokyny, které dostáváte z boxů: říkají vám, kdy zajet do boxů, jak si vedete, po drsné kolizi se vás občas zeptají, jste-li v pořádku. **Předělána jsou ale i auta, mají průhledná skla, takže vidíte řidiče, jak to s nimi v zatáčkách hází.** Hlavním režimem hry je TOCA Championship, tedy režim pro oficiální soutěž cestovních vozů, ale trochu se liší od původní verze hry, a to z toho důvodu, že se změnila pravidla reálné předlohy. Každý ze 13 podniků sestává ze dvou fází (závodů), krátkého „sprintu" a dlouhého hlavního závodu. Před každým z nich jedete jedno kvalifikační kolo (namísto loňských třech) a během hlavního závodu musíte alespoň jednou zajet do boxů, abyste vyměnili pneumatiky. Zejména v kratším závodě je velice důležité dosáhnout v kvalifikaci slušného času, protože závod je u konce než se nadějete a na nějaké postupné vylepšování pozice není moc času, především pak na užších tratích.

Během sezóny střádáte body, jejichž součet pak rozhoduje o vašem konečném umístění v seriálu, ale stejně jako v prvním dílu hry, i zde vás počítač škrtá, nepodaří-li se vám v každém podniku dosáhnout předepsaný minimální počet bodů. Celým šampionátem je možné projít pouze při vyšší obtížnosti. Ať si totiž v nováčkovské obtížnosti vedete jakkoli dobře, po třetím závodě končíte. Další seriálovým režimem je Support Car a právě zde se máte možnost seznámit s těmi ostatními, ne-cestovními vozy. Začít celý seriál můžete pouze s Fordem Fiesta nebo formulí Ford, ale je zde dalších zhruba osm vozů, k nimž se můžete během hry propracovat. Tento systém „čím déle hrajete, tím více získáváte" přidává hře na životnosti. Oproti

HRA TAKÉ OBSAHUJE NOVÝ BITEVNÍ REŽIM, VE KTERÉM MÁTE ZA ÚKOL PROJÍŽDĚT OKRUH V PROTISMĚRU.





[1] Vozy v soutěži formulí Ford jsou velice rychlé. [2] A přestože Grinnall Scorpion má pouze motocyklový motor, je také neuvěřitelně rychlý. [3] V replay režimu máte příležitost vidět, kde jste chybovali.

PlayTest TOCA 2: Touring Cars



[1] Cha, cha, zase se mu podařilo přistát na střeše. To bude něco stát.
[2] Smyk tam, kde by neměl být.

SEZNAMTE SE S JASONEM PLATO

Podařilo se nám odchytit Jasona Plato, který jezdí v seriálu TOCA ve voze Renault Laguna, a položit mu několik otázek.

D: Který okruh v celém mistrovském seriálu je vaším nejoblíbenějším?
O: Nejlépe se mi jezdí v Donington Parku a nejhůře v Knockhillu, jelikož tento okruh je velice málo technický.

D: Jsou zde některé zatáčky, které vám přímo nahánějí hrůzu?
O: Pochopitelně nikoliv.

D: A jaká je řevnivost mezi jezdci v šampionátu, malá nebo velká?
O: Řekl bych, že tak akorát správná.

D: Co říkáte tomu, že se poněkud uvolnila pravidla týkající se kontaktů?
O: No, k tomu muselo dojít, je to tvrdý sport a stejně zde vždy k těm kontaktům docházelo.

D: Je váš Renault Laguna podobný tomu vozu, který potkáváme na silnicích?
O: Je to asi jako kdyby jste srovnávali letadlo „čmeláka" a tryskáčem F-16.

D: Jel jste někdy v normální Laguně po okruhu?
O: Ano, jel, na různých reklamních akcích, a musím říct, že to je skvělý vůz, perfektně na trati sedí, je vyvážený, dobře ovladatelný a rychlý. Skvělé auto.



D: Shrňte nějak letošní sezónu z vašeho pohledu. Co bylo dobré, a co ne...
O: Vrcholem bylo vítězství v Oulton Parku a skvrnou byly naopak dva nedokončené závody v Thruxtonu.

D: Ovlivnily vás nějak spory mezi vaším švýcarským kolegou Alainem Menu a Johnem Clelandem od Vauxhallu?
O: Ne, myslím, že to celé bylo legrační.

D: Co plánujete na příští rok a jaké si dáváte cíle?
O: Hlavně sezónu dobře odstartovat, vyhrávat závody a potom i šampionát.

MÁTE ZDE ROZHODNĚ PŘÍLEŽITOST VYZKOUŠET SI VOZY, KTERÉ JSOU DVAKRÁT SILNĚJŠÍ NEŽ OBYČEJNÉ CESTOVNÍ.

původní verzi je zařazení tohoto „ne-cestovního" režimu příjemnou změnou a rozptýlením, které se hodí zejména v těch okamžicích, kdy vás cestovní vozy začínají nudit. Pravda, trochu to působí dojmem, že je to jen tak přilepené k hlavní hře a ostatně celý šampionát cestovních vozů je nepochybně větší zábava, ale máte zde alespoň příležitost vyzkoušet si vozy, které jsou dvakrát silnější než obyčejné cestovní. No a jako třešničku na dortu zde najdete několik cheatových režimů a bonusových tratí, k nimž získáte přístup tehdy, dosáhnete-li určitého počtu bodů. Mezi tyto bonusy patří takové věci jako nové režimy řízení a více aut, s nimiž lze závodit.

Všechny tyto nově zakomponované věci rozhodně činí hru lepší a mnohem realističtější ve srovnání s původní verzí, ale co se týče čistého zážitku, potěšení, není mezi nimi až takového rozdílu. Srovnávali jsme je krok po kroku, a nutno říci, že stará verze si část svého lesku stále podržela. A vezměte rovněž v úvahu, že *TOCA 1* je nyní k dostání v platinové edici za poloviční cenu, takže rozhodovat se je třeba skutečně velice obezřetně. Ale chcete-li jen to nejlepší, pak u vás asi vyhraje tato nová verze, její autoři vyvinuli neskutečné úsilí, nejenom aby sladili svou hru s novými pravidly, ale také aby ji obohatili o mnohé nové prvky. Pozornost věnovaná zde těm nejmenším detailům je opravdu úžasná. Dokonce se vám o sklo rozplácávají i mouchy. Když však budeme porovnávat s ostatními závodními hrami, je to těžší. Podle našeho názoru je stále nejlepší závodní hrou, kterou lze za peníze koupit, *GT*, a takové pořádné rallye, jakým nepochybně je *Collin McRae Rally*, je také zábavnější. Nicméně rozhodně bychom však dali přednost hře *TOCA 2* před těmi ostatními (například *F1 '98*), a to už něco znamená. V zásadě zde rozhoduje styl hry, a ten je v případě cestovních vozů lepší a mnohem agresivnější než u formule jedna, přičemž tento rozdíl je patrný i v grafické podobě. Pokud tedy také raději něco agresivnějšího, pak vaše volba nechť je *TOCA* - a nebudete zklamáni.

Paul Pettengale



Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA 2	9/10
TOCA	9/10
F1 '97	9/10
Tommy Mäkinen Rally	6/10





Pohledy zevnitř vozu jsou skvělé a víc si užijete bouraček, když uvidíte tříštící se přední sklo a odlétávající kapotu.

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín

GRAFIKA:	Hi-res, skvěle detailně propracovaná, velice přesná.	9
HRATELNOST:	Úchvatná, napínavá a zcela jiná než u ostatních her.	9
ŽIVOTNOST:	Chvíli potrvá, než hru zvládnete + hodně bonusů.	9

TOCA 2 je oproti původní verzi rozhodně krokem vpřed, nicméně některá nová auta nepůsobí až tak úplně vynikajícím dojmem. Přesto je to stále jedna z nejlepších závodních her na trhu.

9 Z DESETI

Vánoce s GAME Line

Oslavte letošní vánoce spolu s Game Line v podobě neuvěřitelných cen, nacpaných prodejen zbožím s výběrem né méně než 150 titulů na Sony PlayStation a speciálních dárků ke každé zakoupené konzoli a některým vybraným hrám v podobě triček, DEMO CD, her a časopisů zdarma, a dalších a dalších dárečků. Letošní vánoce zcela určitě s Game Line, tak se podívejte na malou ukázku, co jsme speciálně pro Vás naše zákazníky připravili:

A to není všechno, navštivte naše specializované prodejny:

GAME LINE, MERHAUTOVA 161, 613 00 Brno, Tel.: 05 / 45 22 37 75
GAME LINE, OBCHODNÍ CENTRUM - Nádražní 14, 370 02 Č. Budějovice

Máte to daleko? - informujte se i na další zajímavé ceny a hry, vyžádejte si zdarma aktuální ceník, objednejte si úplně zadarmo (bez placení poštovného a balného) hru na dobírku



NONSTOP ZÁSILKOVÁ SLUŽBA GAME LINE
TEL 05 / 77 33 76

HRADÍME POŠTOVNÉ A BALNÉ V PLNÉ VÝŠI !
EXPRESNÍ DODÁVKY - DO 48 HOD. HRAJETE !

Veškeré uvedené ceny jsou speciální vánoční ceny včetně DPH a platí pouze do 31. 12. 1998 - NEVÁHEJTE!
Veškeré uvedené zboží je samozřejmě nové a navíc s prodlouženou roční zárukou.









[1] Na různé nepřátele platí různé způsoby útoků. Tento čaroděj si vyžaduje trochu rozpálit. [2] Bizarní power up pro extra život. [3] V bonusových levelech si pořádně procvičíte své umění letu. [4] To je jeden z méně jednoduchých bossů.

Spyro The Dragon

Nejhorší věc na psaní recenzí je bezesporu vymýšlení podtitulků a podobných „nepostradatelných" věcí.



O tom, jak jsem chtěl být díky své mladické nerozvážnosti kdysi dávno příslušníkem hasičského sboru, a to jen a jen díky mohutné ideové podpoře dráčka Soptíka, už jsem kdysi a kdesi vyprávěl. Proto se vyhnu nastavování oné pověstné kaše a nebudu vysvětlovat, co má Spyro a Soptík společného nebo alespoň podobného. Hlavně také díky tomu, že jsem před několika hodinami projel celého *Spyra* na jeden zátah a jsem díky tomu ještě přesycen zážitky a dojmy z těch několika dní téměř bez jídla a jiných veskrze důležitých věcí.

O mém „špatném" vkusu, který si přímo libuje v tak brakovém podlaží herní zábavy, jako jsou bojovky a plošinovky, spousta z vás ví. Někteří to chápou, někteří si s tázavým výrazem ťukají na čelo a říkají si buďže jsem věčné dítě, anebo se s tím už nedá nic dělat. Každopádně se vrátí ke svým rozehraným strategiím nebo podobným záležitostem, které zase naopak vůbec neberou mne, a tím to považují za uzavřené. Ale jen málokdo se nad tím zamyslí a pak jen tak, na zkoušku, popadne jednu z těch „brakových a opovrhovaných", ale mnou do nebes vychválených plošinovek, a zkusí si ji zahrát. Možná by se už potom tolik nedivili.

Dost dobře si pamatuji, jak jsem před několika měsíci dostal do ruky hratelnou verzi *Spyra* a jak jsem z ní byl unešen. Bohužel, k mé smůle se v tak ranném stadiu nedaly ukládat pozice a já to zjistil až za polovinou hry, ale vztek po tak dlouhé době vychladl a mně nakonec ani nevadilo, že se znova protloukám skrz levely, které jsem už znal. *Spyro* má totiž oproti většině ostatních plošinovek jednu velkou výhodu. Podobně jako v *Mariovi 64* na Nintendu vás autoři ničím neomezili. Nemusíte jít striktně doleva, doprava nebo jiným





[1] Na první pohled to vypadá jako topinkovač, ale ve skutečnosti to je truhla plná drahokamů. [2] Na závěr lehce ogrilujeme...







■ VÝROBCE:	Insomniac Games	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	plošinovka

1

3

4

2




[1] Téměř nesmrtelní pavouci dají hodně zabrat. [2] Po osvobození každého draka následuje krátký pokec. [4] Krabice s vyskakujícím drahokamem. [5] Spyrovi se dostává moudré rady.

směrem. Můžete se dle vašeho úsudku potloukat po trojrozměrném světě, který je plný nepřátel, bonusů, skrytých zákoutí a průsmyků do dalších částí. S dráčkem Spyrem se buď jen zatím seznamujete s tím, co máte dělat, což ve zkratce znamená, že se poflakujete od ničeho k ničemu a teprve přicházíte na pravidla, která v tomto světě platí, anebo už jste tímto stadiem prošli a zcela cílevědomě jdete za svým. Takováto volnost má samozřejmě i svá omezení a úskalí. Nemůžete jít do lávového jezera, které se rozkládá za obzorem, jen proto, abyste si dokázali, že můžete jít, kam se vám zachce. Rozum vám občas poradí, že to, o co se pokoušíte, prostě není průchozí. A navíc, pokud nemáte rádi bloudící hry, může se vám čas od času stát, že vám pěkně stoupne tlak, protože při vší té volnosti dá občas a obzvláště v pokročilejších levelech práci orientovat se a pamatovat si, kde tak asi jste. Nemluvě o tom, že Spyro může vykonávat

VAŠE ZBRANĚ

Když stojíte tváří v tvář nepříteli, máte dvě základní možnosti, jak na něj zaútočit. Můžete ho buď potrkat svými dračími růžky nebo ožehnout plameny šlehajícímu z tlamičky. Musíte vybírat metodou pokusů a omylů, co na kterého nepřítele platí. Pokud potkáte v pozdějších úrovních supertuhé čaroděje, nezbývá než útok rohy kombinovat ještě s turbozrychlením. Jindy je nutné zvýšit výkon svého biologického plamenometu.


Žabímu strážci dochází humor, jelikož pochopil, že bude nabrán na rohy.


Zažehnutý zemní plyn ze Spyrových nozder brzy skoncuje s čarodějem.


Na tohoto pancířového druida platí pouze útok se zrychlující šipkou.

5


> MŮŽETE SE DLE VAŠEHO ÚSUDKU POTLOUKAT PO TROJROZMĚRNÉM SVĚTĚ, KTERÝ JE PLNÝ NEPŘÁTEL.

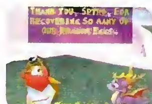
pololet, v praxi tedy něco mezi letem a plachtěním, a to přidává celému virtuálnímu světu další proporci. Nestačí totiž jenom orientace „tady tudy přeběhnu sem a přes most se dostanu tam", ale občas (špatně volené slovo, více se hodí spíše neustále) i hloubání typu „z tohoto kopce doplachtím na tuhle střechu, anebo na tenhle vzdušný ostrůvek?" Možná si stejně jako zpočátku já řeknete, že to je jen obohacení celé hry, ale velice záhy zjistíte, že to vůbec není pravda a že vlastně systém celé hry stojí a padá na plachtění a zjišťování, odkud se kam dostanete, respektive doletíte. Rozhodně při hraní nedoporučuji žádnou zbrklost, ke které občas tíhnu i já, mnohem více se vyplatí pořádně se rozhlédnout kde co je, jak se tam dostat a pak to teprve začít uskutečňovat. Považuji za určitou chybu, že se *Spyro* občas zvrhává v hledání míst, odkud se dá dostat na další místa, a tomuto hledání trasy potom podléhá dynamičnost hraní, která ustupuje do pozadí.

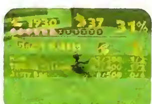
Obzvláště ze začátku nabudete dojmu, že je *Spyro* nějaký moc jednoduchý a přehledný. V prvním světě se opravdu nic příliš vážného neděje. Jeden bonusový létací level, což je akční mezihra pro odreagování, pár nepřátel, spousta diamantů na sbírání a vlastně vás nic ani

HONIČKA SE ZLODĚJI

Během hledání drahokamů a osvobozování zakletých draků občas narazíte na zloděje dračích vajec, kteří podle využívají naskytnuté příležitosti ke krádeži ještě nenarozených Spyroušů. Jediný způsob, jak je dopadnout, je držet tlačítko pro běh a pustit se za nimi po klikaté dráze jejich úprku. Čím více vajec získáte, tím jsou vaše šance na postup do další úrovně lepší. Ale nezapomeňte také na osvobozování všech zakletých draků.


Zloděj dopaden. Ukradené dračí vejce se dostává do vašich rukou.


Tuco je pilotem balónu, který vás může přepravit do dalšího světa.


Pohledem do inventáře si zkontrolujete stav posbíraných předmětů.



Spyro The Dragon

[1] Po miliónech let vývoje jsou obří žáby vybaveny ohnivzdorným jazykem. [2] Šipka vám při naběhnutí dodá mimořádnou rychlost.
[3] Nepřátelé často chodí ve dvojicích. Někdy to, co platí na jednoho, nemusí zafungovat na druhého.
[4] Násilí ve hře je velmi komické a na první pohled neškodné i pro nejmenší děti. Takový Tom a Jerry je mnohem brutálnější záležitost.

1


2


3


4




pořádně neohrožuje. Osvobodíte pár zakletých draků, což je mimochodem kromě sbírání diamantů jediný cíl hry, a pak by to nebyla plošinovka, aby nenastoupil koncový boss. Pokud jste zvyklí na ty super těžké, můžete se klidně jít dáchnout a joypad dát sourozenci nebo svému již na vše zvyklému psovi, protože žádná těžkost se v tomto a ani dalších nekoná. V druhém světě již začíná přituhovat a teprve tak od poloviny třetího je to opravdu výzva i pro ty otrlé hráče. Ale nemyslím si, že by kvůli tomu byla hra špatná. Naopak oceňuji, že vás nechá v klidu se rozkoukat, projít se a zvyknout si na ovládání (i když to je tak přirozené, že ani není, na co si zvykat) a teprve pak do vás zatne své spáry. S větší obtížností také nabírá na obrátkách tempo a komplexnost levelů, která je záhy tak vysoká, že opravdu nevíte, co dřív a jak to provést. Všude okolo vás je něco, s čím se vyplatí vypořádat, a to ještě nevíte, že jeden svět se skládá z tak pěti a více různých a většinou dost rozdílných úrovní. Každá je díky své rozlehlosti tak na hodinku a víc práce. Ještě že nepřátelé, kterých je opravdu habaděj, nejsou nijak zvlášť odolní ani vychytralí, většinou vám stačí je spálit ohněm, a pokud mají nějaký ten fígl, díky kterému se vám ubrání, tak je nabrat rohama, a dají pokoj.

Zajímavým úkazem je to, že postavy (ať už přátelské či nepřátelské) ovlivňují své okolí nebo Spyra samotného. Najdete tu dobrou vílu, která svým polibkem dráčka tak rozpálí, že svými plameny hned zničí i to, co bylo potaženo několika vrstvami azbestu. Kouzelníci svými čáry mění krajinu okolo,

NAJDETE TU DOBROU VÍLU, KTERÁ SVÝM POLIBKEM DRÁČKA TAK ROZPÁLÍ, ŽE SVÝ PLAMENY HNED ZNIČÍ I TO, CO BYLO POTAŽENO NĚKOLIKA VRSTVAMI AZBEST

a tím vám například znepřístupňují některá místa. Samostatnou kapitolkou jsou potom tzv. zloději vajec. Malí modří pidižvíkové, kteří když vás zmerčí, začnou zdrhat, co jim nožičky stačí. Vy je musíte dohnat a nabrat na rohy, protože teprve potom z nich vyrazíte ukradené vejce. Zajímavá je zelená odrůda těchto hajzlíků, kterou potkáte až v pokročilém stadiu hry. To jsou totiž TURBOskrčci, kteří naschvál běhají po zrychlovacích trasách, a tím vám ztěžují své chycení. Suma sumárum ve *Spyrovi* projdete šesti světy, od lesního a válečného, což jsou jakési startovací, přes kouzelnický a snový, kde se setkáte s lítajícími ostrůvky, nepřáteli střídavě se zvětšujícími a zmenšujícími, kouzelníky a nezničitelnými pavouky, až po obludný a technický, ve kterých se podíváte do vesnice v korunách obřích stromů (jeden z graficky nejlepších momentů hry) či do světa plného těžkého šrotu a sudů plných TNT. Závěrečný souboj byl pro mne tak trochu zklamáním, protože nevybočil z průměrné obtížnosti koncových bossů v této hře. Levely se jmenují podle toho, jací nepřátelé v nich žijí a jak se chovají. Rozhodně tu nenajdete Spořádaný svět ani žádný podobný.

Spyro je báječná oddechovka, která vám vydrží podobně jako *Crash 3* na hodně dlouhou dobu, protože pokud si po dokončení posledního levelu myslíte, že jste viděli celou hru, tak jste na parádním omylu, protože pouze pokud uděláte všechny levely na 100%, pak se teprve dočkáte grandiózního finále a bonusu. A to je holenkové práce až na půdu.

Lachtan Kalivoda

LÉTÁNÍ

Jednou z největších zálib každého draka je poletování a plachtění. Vzdušné víry vás dokonce mohou vynést do výšek. Odsud si pak můžete zaplachtit v krásně dlouhatánském letu směrem na jinak nedosažitelnou plošinu. Vyhlídněte si vždy nejvyšší bod v každé úrovni a popřemýšlejte, jak se tam dostat. Vyplatí se to. V bonusových levelech si také užijete plachtění při průletu kruhy a branami.



Hvězdičky označují místo vzdušného víru.



Nemožné? Ale ne, jsou i vyšší místa.



Bonus level: zkušenost s plachtěním se hodí.

Alternativy...

Spyro	
Gex 3D	
Croc	

VERDIKT

GRAFIKA:	Epicky 3D úrovně a skvělý design nepřátel.	8
HRATELNOST:	Zábavná a intuitivní hra, leč trochu mělká.	8
ŽIVOTNOST:	Trochu snadný začátek, ale spousta úkolů.	7

Každopádně jedna z her, kterou byste jako fanoušci plošinovek neměli minout. Nejste fanoušci plošinovek? Tak proč to vůbec čtete?

8

■ VÝROBCE:	EA Sports	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní









[1] To je slavné jméno. [2] Góly se nijak bouřlivě neoslavují. [3] Hra má promyšlený kamerový systém, který sleduje hru v 360-stupňových kolech, takže vždy můžete střílet směrem od kamery. [4] Týmy nastupují k zápasu.

NHL '99

Oprašte své náramenníky, zkontrolujte si přilbu a nechejte si nabrousit brusle. Je tu *NHL '99*, takže je třeba zase začít řezat led...

V životě není nic jistějšího, než že EA bude rok co rok chrlit další NHL hru. Ta, která právě přichází - verze 1999 - není v ničem jiná.

Zkušení hráči sportovních simulátorů jistě uznají, že produkty EA jsou ve svém žánru to opravdu nejlepší - celá série her je elegantně řešená, je ze všech nejrychlejší, nejobtížnější a s největší životností, což jsou kvality, které si přímo říkají o to být překonány. A nová verze by tedy měla přijít s novými superlativy, které by si zase říkaly o další vylepšení atd., takže se stává velice těžkým stanovit, kde ta či ona hra má své lepší a horší stránky.

Zběžný pohled na *NHL '99* ukáže, že k určitým změnám došlo ve volbě obtížnosti: je tu varianta „beginner" (hře to nic neubírá, pouze běhá v pomalejším rytmu), jsou zde některé nové manažerské strategie a v celé hře byla aktualizována data, ale to jsou vlastně svým způsobem kosmetické změny. Navíc jistě postřehnete změny v motion-capturingu, lepší grafické zpracování hráčů a celkem lepší grafiku, ale to přece nejsou změny, které jste tolik toužebně očekávali, že ne?

Nicméně pusťte se s chutí do hry, a nové velice příjemné změny se začnou objevovat na každém kroku. Nejlepší z nich je rozhodně nový AI systém, který do sebe zahrnuje jak spoluhráče, tak protivníky. Aktivita členů vašeho týmu bude velice podstatným způsobem záviset na tom, jak je budete nasazovat. Například pokud se váš útočník nemůže trefit do brány a vy jej stáhnete ze hry, změní se v příštím zápase úplně jeho motivace. K tomu rovněž dochází tehdy, je-li váš tým přilepen k samému dnu ligy, a motivace je tudíž minimální. Ještě lepší je způsob, jakým bylo zdokonaleno chování puku. Nejenomže se odráží od mantinelů a brankových tyček, ale také od těl hráčů. Jakmile do hry proniknete, můžete tuto novou vlastnost náležitě využít - stačí puk napálit do změti těl před bránou, a on pravděpodobně spadne do sítě. Rovněž se mnohem snadněji přihrává i střílí přímo, což činí hratelnost mnohem lepší. A pro tvrdé chlapy: bodyčeky vypadají ještě lépe než dříve, někdy se protivník, podaří-li se vám jej dobře trefit, otočí až o 360°. Pokud si vybíráte pouze jednoho protivníka, může to dojít až na pěsti, přičemž rvačky jsou v této hře opravdu zábavné.

Je-li na této hře něco, co lze kritizovat, pak to, že akce někdy působí poněkud trhaným dojmem, jakoby hra postrádala některé animační framy a byla pomalejší než minulé verze. Celkově se dojem zlepšil teprve v nejnáročnější obtížnosti, jinak hra působila příliš jednoduše.

I přes tyto drobné vady je *NHL '99* oproti svému předchůdci rozhodně krokem vpřed. Ale varujeme vás, opravdu je třeba tuto hru hrát a dostat z ní tolik, kolik je jen možné. Klíčem ke hře je trpělivost.

Tim Weaver 

[1] Vidíte puk? Aby byl lépe vidět, obklopuje ho šedivá aura. [2] Finsko proti České republice. To bude panečku zápas. [3] Rychle za pukem.

Alternativy...

NHL '99	8/10
NHL '97	8/10
NHL Powerplay	7/10
NHL Face Off '97	6/10
NHL Open Ice	3/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Elegantní, barvitá a vycizelovaná. Skvělý umělecký dojem.	8
■ HRATELNOST:	Hru musíte chvíli hrát, chcete-li postřehnout rozdíly.	8
■ ŽIVOTNOST:	Potenciálně nekonečná. Ale co ti, co mají *NHL '98*.	9

Hra působí velice familiárním dojmem, rozhodně zůstává na poli hokejových simulátorů jasnou jedničkou. Je trochu promyšlenější a je zde více hokejové tvrdosti. Co víc si můžete přát?

8 z deseti











[1] „Jsou za tebou, milý Abe." Abe má opět za úkol osvobodit své soudruhy z otrockého zajetí. [2] Abe se může přemisťovat v prostoru použitím těchto bran. [3] Stejně jako ve skutečném životě by i zde měl být vydán úplný zákaz dotěrných zelených nesmyslů. [4] Hlídací mechanismus, který se vznáší pod stropem místnosti, vám nedovolí zpívat. [5] Spící Sligy nerušit.

Abe's Exoddus

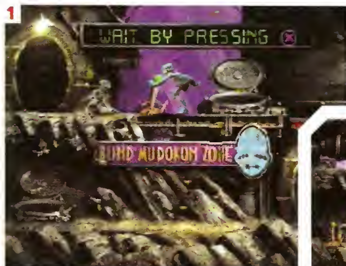
Zase Abe? Už mi z toho hrabe! Tentokrát se se svými druhy vydává na dlouhou cestu biblických rozměrů.



Ještě si dobře pamatuji jak jsem zhruba před rokem konečně odhodil joystick do dáli, vřískl jsem radostný gamesnický vřesk, setřel pár krůpějí potu z čela, zavřel oči a zavrčel „Konečně jsem to dohrál, vrrr..." Ano, bylo to tak. Poslední Mudokon byl zachráněn a Abe byl vítězně teleportován z hořící glukkonské továrny na maso. Vivat! Vyhráli 'zme budeme 'pívat!

Ale pech je pech, a tak jsou tu zlí Glukkoni zas a jsou ještě zlobnější a prohnanější než kdy jindy, takže nezbývá než nepřijít na rande s roztouženou romantickou blondýnkou, popadnout zase joystick a pařit *Abeho* až do úplného zblbnutí. Příběh se má tak, že Glukkoni zase vymysleli něco hnusného na Mudokony - tentokrát se rozhodli, že budou, a teď se držte, těžit kosti mudokonských předků, aby z nich mohli vařit správně řízlé pivo! *Abe's Exoddus* je typický druhý díl jako když vyšije - po vzoru Hollywoodu je prakticky stejný jako díl minulý (aby se moc neriskovalo) a nese určité nesmělé prvky originálních nápadů a postupů, které mají opatrně ospravedlňovat peníze vyhozené za něco, co tu již bylo. A i když to zní poněkud podezřele, tak ano, někdy se tento přístup vyplácí nejen komerčně, ale setkává se i s přízní některé liberálně smýšlející kritiky. A já, zrovna jako na zavolanou, smýšlím dosti liberálně, a tak mi komerční tahy Oddworld Inhabitants, autorů této bláznivé hopsajdy, dokážou být i ukradené, pokud výsledek opravdu stojí za to. A *Abe's Exoddus* naštěstí JE ten případ.

[1] Abe se nachází v zóně slepých Muddoků. [2] Haf! Haf! Haf!





■ VÝROBCE: Oddworld Inhabitants	■ DISTRIBUTOR: GT Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ: listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
	■ STYL: 2D plošinovka

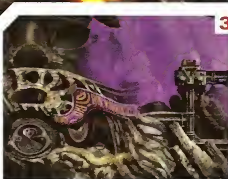
MEMORY CARD COMPATIBLE — UP TO 2 PLAYERS

[1] Můžete házet kameny na tikající bomby, a způsobit tak explozi. [2] No, ale dejte si přitom bacha. [3] Příklad bizarní a velmi originální architektury v herních prostorách hry. [4] I když se jedná o striktní 2D grafiku, design pozadí poskytuje obrazu iluzorní hloubku. [5] „Pomoz nám Abe, jsi naše jediná naděje... ," myslí si asi mudokonští otroci. [6] Cvak!







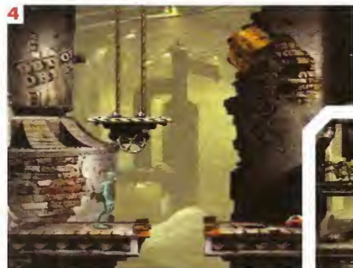




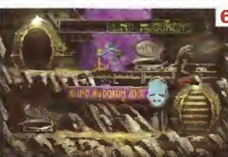
Pokud by tomu tak nebylo, jistě byste tuto recenzi neviděli roztaženou přes tři strany, ale krčila by se někde vzadu v magazínu a bála by se vystrčit nos.

Některé věci prostě nikdy neberou konce. Po skončení prvního *Abeho* by člověk snad přísahal, že se už žádná další smrtící kombinace plošinek, pák a hlídkujících Sligů nedá vymyslet. Přísahal by, že na něj už žádný trik v Abeho dobrodružstvích neplatí, že všechno zkušeným okem jen tak přelétne a veškeré nástrahy proběhne na první pokus. Jaká je to pak rána do zubů, když křivopřísežník zjistí, že na první pokus nedokáže proběhnout ani první úroveň *Abe's Exoddus*. A co víc - nedaří se mu to nejen se zavázanýma očima, ale i s očima doširoka otevřenýma. Nedaří se to ani když položí joystick, zavře oči a počítá do pěti. M-M. Jediná možnost je dostávat se do hry znova, znova se učit novým pravidlům a trikům a osvojovat si teď již složitější Abeho jazyk a celou dobu žasnout nad tím, jak ze stejných ingrediencí dokázali autoři vyvařit úplně novou polévku s novým aroma a s novou příchutí.

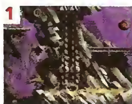
Už jsem skoro zapomněl, jak je to fajn, když Abe na někoho nebo na něco vyzraje veden mým udatně zpoceným PSXáckým joypadem. V tomto druhém pokračování je všechno o tolik komplikovanější, že se radost z vyzrání na um autorů ještě násobí. Tak například k přátelským Mudokonům už se nepromlouvá jen základními příkazy AHOJ, POJĎ, STŮJ a tak, ale můžete (musíte) se například naučit zastavovat přívaly jejich smíchu pořádnou fackou. Nebo naopak utišit jejich naříkání pohlazením. Někdy jim musíte naznačit, že mají jít po špičkách, jindy jich zase několik najednou musí udělat v jediný okamžik určitou věc. Někteří Mudokoni mají zašité oči,







KONSTRUKTIVNÍ DIALOG



Zde je dilema: jediný způsob, jak překonat Sliga v dolní části obrazovky, je zatáhnout kruhem, který má Abe po své pravici. To by způsobilo posun smrtícího vehiklu od stropu směrem dolů a následnou proměnu nepřítele v proteinový džus. Ale ouha! Jeden Mudokon je bohužel ve Sligově palebné linii.



Když Slig opustí na chvíli obrazovku, sjeďte výtahem k dolní plošině a řekněte „Hi" otrokovi (zmáčkněte L1 + Trojúhelník). Tím si vás všimne.



Pak mu řekněte „Follow me" (zmáčkněte L1 + Čtverec). Jestliže má dobrou náladu, uposlechne a bude vás následovat.



Nyní rychle vyjeďte výtahem nahoru, než se Slig stačí vrátit z obchůzky. Pokud nebudete dost rychlí, přeruší vaši přátelskou konverzaci dávka ze samopalu.



Připravte se pod kruhem a vyčkejte okamžiku, kdy se hloupý Slig octne přímo pod soukolím smrti. Chce to jen trpělivost...



...a už tam je. Teď rychle zatáhněte!



Plesk! Můžete se spokojeně podívat na své dílo: kusy masa ze Sligova těla se rozletí všemi směry. Podařilo se vám zachránit kamaráda z otroctví.

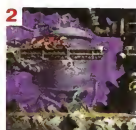
Abe's Exoddus

POHRÁVÁNÍ SI S NEPŘÍTELEM

Každý ze záporňáků ve hře má určitý způsob chování a pohybů. Když je budete dostatečně dlouho sledovat, naučíte se využívat jejich opakující se stupidní reakce ku svému prospěchu.



1 **V této situaci jediný způsob, jak se dostat dál, je zbavit se těch Slogů na horní plošině (to znamená jít jim po krku). Jenže bohužel není možné postavit se před ně a vyzvat je na pěstní souboj. Sežrali by vás zaživa.**



2 **Takže, musíte se rozběhnout směrem ke kraji obrazovky, tam udělat rychle čelem vzad a uhánět zase zpět, seč vám síly stačí.**



3 **Slogové, v souladu se svým prudším naturelem, seskočí dolů a pustí se okamžitě za vámi.**



4 **Uhánějte na předchozí obrazovku, kterou už znáte a kde se nachází užitečně vypadající páka a několik podezřelých cívek na stropě a na podlaze.**



5 **Až se octnou ty bestie s pěnou u huby v prostoru cívek, zatáhněte za páku a pocuchejte jim fazónu.**



6 **Nějak jim ztuhnul škleb na pyscích, nemyslíte?**

[1] Obvyklý trik: pověste se na kruh, a otevřou se vám dveře. [2] Zaražené prdy... to bolí! [3] Kamera se přizpůsobí situaci ve hře. [4] Plyn pocházející z Abeho zažívacího traktu pluje pod jeho mentální kontrolou směrem k minám. [5] Slogové-zabijáci. [6] „Au!"

1


2


3


4


5


takže klidně sejdou ze skály netušíc jámu lvovou, a vy se musíte naučit zvládat i tyto slepé chuděrky. To vše a víc je tu nové. A pak že se už nedá nic vymyslet. Zachraňování Mudokonů tvoří, stejně jako minule, podstatnou část hry a k tomu, abyste *Abe's Exoddus* dohráli do šťastného konce, jich opět budete muset zachránit minimálně polovinu.

Kromě běžných Sligů, Slogů, T'rangů a další známé havěti se zvířetník ještě dále doplňuje o Fleeche, žravou to věc visící ze stropu pohlcující předměty a bytosti pohybující se 'někde pod ní', Slurgy - nevinné moučné červíky, kteří rostou a rostou až nakonec udělají 'CHRAMST' a konečně o Sloggy - maličká štěňátka schopná napáchat větší škodu než pouhé natržené kalhoty. Každá z těchto nových mršek má své pevné zásady, kterých se rychle naučíte využívat ve svůj prospěch. Je mi trochu líto, že ze všech těch slibů hromady nových potvor, kterými GT Interactive ohromovalo čumily na internetu, zůstalo nakonec pouze u tří nepříliš povedených zrůdiček, ale co se dá dělat - Vánoce jsou Vánoce a nestihnout vydat pokračování něčeho tak velkého, jako je *Abe's Oddysee*, by bylo více než rouhavé, a to tím víc, že se všechny hry v poslední době přesunuly do 3D nebo alespoň pseudo 3D a *Abe* z tohoto hlediska poněkud zastarává, i když samozřejmě zůstává s přehledem zábavnější a lepší hrou nežli mnohé technologicky zajímavější záležitosti.

> KROMĚ BĚŽNÝCH SLIGŮ, SLOGŮ, T'RANGŮ A DALŠÍ NÁM ZNÁMÉ HAVĚTI SE ZVÍŘETNÍK JEŠTĚ DÁLE DOPLŇUJE O FLEECHE.

Jak vidno z popsaných věcí, určitá snaha o zpestření zde je a rozhodně není marná. Kromě zmíněného rozšíření mudokonského jazyka o další emoce a tří vyjmenovaných nových potvorných „druhů" je tu ještě možnost jízdy v jakési kulaté krychli (heh!) a ke konci hry prazvláštní schopnost Abeho zabíjet protivníky svými na dálku řízenými větry! Teď se vám asi protočila levá oční panenka, ale nelekejte se - je to dosti běžná reakce na něco děsně, až neblaze divného, a Abeho příběhy jsou, jak už většina z vás zřejmě ví, divnými věcmi přímo nadité.

Závěrečnou otázku, zda koupit, či nikoli, zodpovím jednoduše: Určitě ano, *Abe's Exoddus* za jednu promrhanou blondýnku a lehčí stav vaší peněženky určitě stojí.

Andrej Anastasov

6

Alternativy...

Abe's Oddysee	9/10
Pandemonium	9/10
Abe's Exoddus	8/10
Castlevania	7/10
Crash Bandicoot	6/10

VERDIKT

- GRAFIKA: **Na vysoké úrovni, avšak příliš podobná prvnímu dílu.** 8
- HRATELNOST: **Absolutně čistý destilát hratelnosti, zábava jako řemen.** 8
- ŽIVOTNOST: **Nekonečná jako svíce života baobabu, nakupte si zásoby.** 8

To samé jako *Abe's Oddysee*, ale tentokrát v bledě zeleném odstínu. Normálně by to bylo špatně, ale v případě Abeho dobrodružství je to vlastně dobře, že se nic nezměnilo.

8 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Xoom	■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	3D bojovka





[1] Vyberte si vlastního robůtka. [2] A kde račte bojovat? [3] Zkáza ve třech rozměrech. [4] Na robota docela atletický výkon. [5] Pavouci... a štípají. [6] Na *Tekkena* to asi nemá, nemyslíte?











Zero Divide 2

První verze hry *Zero Divide* jen stěží někoho rozhicovala. Takže jakou šanci má verze druhá? Prakticky nulovou...

Kolik vysavačů již zašlo potupnou smrtí, když se zadusily pohozenou kopií *Transformera* nebo *Zoida*? Kolik rodičů již se zoufalstvím přihlíželo, jak jejich potomci inscenují rádoby-bitvu, která vzdáleně připomíná souboj, ale mnohem blíže má k pustému vandalství? *Zero Divide 2* by chtěla být hrou, která přitáhne každého muže narozeného za posledních 30 let. Jsou v ní roboti. A bojují spolu. Tudíž je to bomba, není-liž pravda?

Není. Přitom *Zero Divide 2* neshazuje ani tolik to, co dělá, nýbrž to, co již udělali její slavnější současníci. A udělali to mnohem lépe. Ty nejdůležitější aspekty bojových her často bývají těmi nejméně hmatatelnými, například pocit hmotnosti a síly jednotlivých úderů (*Tekken 3*) nebo vyvážení atributů postav (*Street Fighter*, *Alpha 2*). A co teprve charakterizace, kouzlo designu, aby hráčům nebylo jedno, hrají-li v té či oné roli? *Zero Divide* selhává ve všech třech aspektech.

Vezměme například souboj mezi Lo, robotem na způsob kočkovité šelmy, a Tau, obrovským mechanickým pavoukem. A teď, kdyby šlo o žánr, kde jste nuceni věřit, že školačka vykryje úder obra pouhým nastavením ruky, pak by bylo vše v pořádku a nebylo by zde nic rušivě směšného. Problém je jinde: Lo má velice krátké paže, takže sotva zachytí pavoukovy nohy, nicméně její zásah mu způsobí stejnou újmu nezávisle na tom, kam se trefí. Jistě uznáte, že takové bitvy člověka rozhodně nepřesvědčí.

Hlavním rysem této hry, stejně jako jejího předchůdce, je to, že zásahy vizuálně poškozují bojovníky, takže když budete urputně bojovat, na konci vypadají bojovníci skutečně zuboženě a je na nich vidět, že bojovali. To je dobrý kosmetický rys, který je pro *Zero Divide* charakteristický, bohužel tu však na žádný další originální prvek nenarazíte.

Na hře vás stěží něco zaujme, neboť i samotná prezentace působí důvěrně známým dojmem. Snad by člověka ani nepřekvapilo, kdyby se dozvěděl, že autoři hry pracují na vedlejší úvazek pro Namco. Pohybové sekvence, dokonce i způsob, jakým se roboti likvidují - to vše zaznívá až nepříjemně tekkenovskými tóny. A to rozhodně není dobré. Totiž tím, že takto složili hold namcovské klasice, autoři jenom zvýraznili nedostatky svého vlastního produktu.

Navíc hře ani nepomůže „synťácký" popový soundtrack a stěží zachytitelná introsekvence, takže celkově lze říci, že tato hra je poměrně nešťastná záležitost. V žádném případě to není úplně nemožná hra, ale chybí jí nápad, vše je příliš mechanické a navíc příliš okatě napodobuje *Tekkena*.

James Price

Alternativy...

Tekken 3	10/10
Tekken 2	10/10
Zero Divide	7/10
Zero Divide 2	5/10

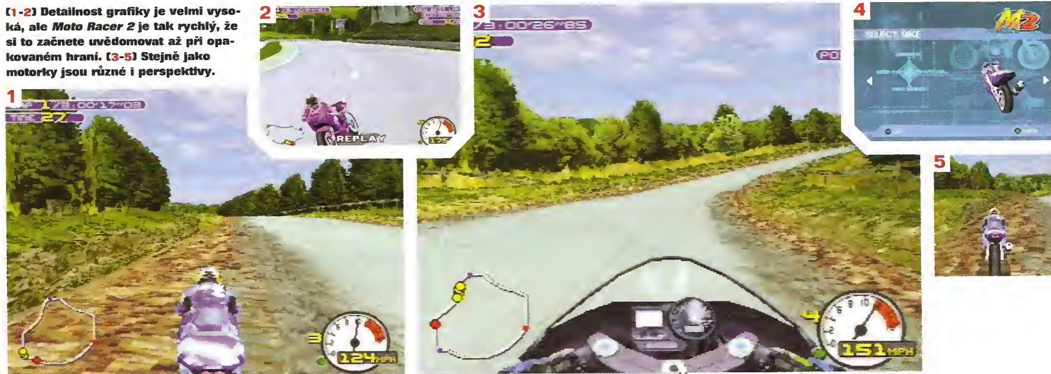
VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Čistá, přesná, ale bez nápadu.**	6
■ HRATELNOST:	**Obvyklá, v nepříliš zajímavém kontextu.**	5
■ ŽIVOTNOST:	**Hodně bojovníků, ale to je teď skoro všude.**	5

Vskutku průměrná, vcelku nezajímavá bojovka. Profesionálně dobře odvedená práce, ale čekali jsme trochu více citu a vyváženosti.

5 Z DESETI

[1-2] Detailnost grafiky je velmi vysoká, ale *Moto Racer 2* je tak rychlý, že si to začnete uvědomovat až při opakovaném hraní. [3-5] Stejně jako motorky jsou různé i perspektivy.



Moto Racer 2

Delphine se vracejí do světa dvoukolových mašin *Moto Racer* - ale je to krok kupředu, v pokračování skvělé hry nebo zpátky?



Závodní hra je jedním z nejpopulárnějších žánrů na PlayStation a v současnosti jsou k dostání tucty her a skoro každý měsíc vycházejí další a další. Ať už se chcete kodrcat po kopcovitých tratích v rallye, pálit gumy v závodech formule jedna nebo dokonce se postrkovat v destrukčních karambolech, jsou fanouškové PlayStationu velmi dobře zásobováni s jedinou významnou výjimkou. Z nějakého důvodu je jen málo motorkových her.

Dosud byla jednou z těch pár her, které nabízely motorky, úžasně zábavná *Moto Racer* od Delphine (8/10). První dojem z nového graficky nablýskaného pokračování nezklame. *Moto Racer 2* obsahuje jak silniční tratě pro super třídu, tak okruhy pro terénní závodění a v každé kategorii je k dispozici osm motorek. Je tu 30 nových okruhů v pěti různých oblastech světa, několik šampionátů, které je třeba vyhrát, režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou a dokonce 3D editor tratí.

Hra jako celek působí dobře. Obrazovky s menu jsou atraktivní a jednoduché a závody se pyšní stejně intuitivní a přitom návykovou hratelností jako originál. Nejpůsobivějším jevem v *Moto Racer 2* je skvělá rychlost, kterou obraz prostředí ubíhá kolem vaší polygonové motorky, zvláště při silničních závodech. Jen málo her nabízí tak přesvědčivý dojem ze šílené jízdy, a teprve teď si možná uvědomíte, jací blázni musí být skuteční závodníci.

Všechna tato úžasná rychlost však je na úkor plynulosti. To neznamená, že je *Moto Racer 2* trhavá hra, není jen tak plynulá, jak by mohla být. Je to jedna z věcí, kterých si při letmém seznámení sotva všimnete. Ale když ji pak chvíli hrajete, budete si plně uvědomovat třeba takovou nepříjemnost, že když se řítíte k úzké zatáčce rychlostí 200km/h, postrčí vás každý frame o příšerný kus dopředu. Propásnete-li zlomek sekundy pro přibrždění nebo zatočení, je



[1] Můžete předvádět parádičky a frajeřinky. [2] Vyhrát je těžké v jakékoliv obtížnosti.

NEJPŮSOBIVĚJŠÍM JEVEM JE ŠÍLENÁ RYCHLOST, PŘI KTERÉ OBRAZ PROSTŘEDÍ UBÍHÁ KOLEM VAŠÍ POLYGONOVÉ MOTORKY.



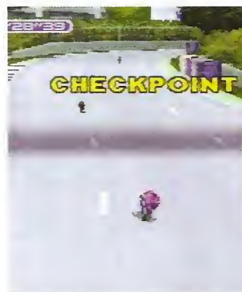
Pro vyzkoušení je tu více než 30 okruhů a osm motorek.







■ VÝROBCE:	Delphine	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závody motorek





Moto Racer 2 bohužel patří mezi ty hry, které při hře nevypadají tak dobře jako na obrázku.

HRA JE NEBEZPEČNĚ FRUSTRUJÍCÍ PRO KAŽDÉHO, KDO NENÍ NADÁN BLESKOVÝMI REFLEXY A PEKELNOU SCHOPNOSTÍ SOUSTŘEDIT SE.

v dalším framu většinou už příliš pozdě.

To by samo o sobě nemusel být až takový problém, ale připojují se i nedostatky v jiných složkách hry. Zaprvé, motorky počítače jsou velmi, velmi dobré, snad nikdy nechybují a po celou dobu udržují velice svižné tempo. Přidejte si k tomu velmi krátké závody (většinou tři až čtyři malá kola), a zjistíte, že to není nic příjemného. Navíc, nejenže se až příliš snadno nabouráte, ale kvůli jedinému škobrtnutí o kraj obrubníku můžete často prohrát celý závod, protože nemáte dost času to dohnat. Konečným výsledkem je hra, která je nebezpečně frustrující pro každého, kdo není nadán bleskovými reflexy a pekelnou schopností soustředit se.

Naštěstí vám editor tratí umožňuje sestavit si delší závody (jak co se týče délky okruhu, tak počtu kol závodu). Ale, upřímně řečeno, pomyšlení na to, že si budete muset vytvořit celou sérii závodů sami, je docela mrzuté, zvláště když by se spoustě problémů mohlo zabránit prostým prodloužením tras a malinko menší dokonalostí počítačových závodníků. Přesto není *Moto Racer 2* špatná hra, jak by se z dosavadního textu této recenze mohlo zdát, i tak skýtá dostatečnou zábavu: v pomalejších závodech terénních motorek a když s kamarády hrajete v režimu s rozdělenou obrazovkou. Hra ovšem nedosáhla takové úrovně jako originál. To je trochu smutná skutečnost.

Andy Butcher 







Terénní motorky jsou díky nižší rychlosti zábavnější.

Alternativy...

Moto Racer	8/10
Moto Racer 2	7/10
Road Rash	7/10
VMX Racing	3/10

TRAŤ NA PŘÁNÍ

Jednou z nejlepších částí _Moto Raceru 2_ je editor nových tratí, který vám umožňuje vytvořit si téměř jakýkoliv okruh, po němž vaše srdce (nebo ďábelská představivost) prahne a dokonce je spojit do tradičního šampionátu. Kdyby jen byly standardní závody lepší.



[1] Můžete upravovat už existující okruhy nebo... [2-4] vytvářet nové, což je snadné a zábavné, pak... [5] vyberete styl prostředí a... [6] otestujete svůj výtvor.

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 9

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Podivuhodně rychlá, ale ne dostatečně plynulá.	7
■ HRATELNOST:	Jednoduchá a zábavná, ale nikoli bez chyb.	7
■ ŽIVOTNOST:	Spousta závodů plus editor tratí.	7

Nechejme už těch zbytečných malicherností a mrzutostí. _Moto Racer 2_ je dobrá, bohužel však ne úplně skvělá motorková závodní hra.

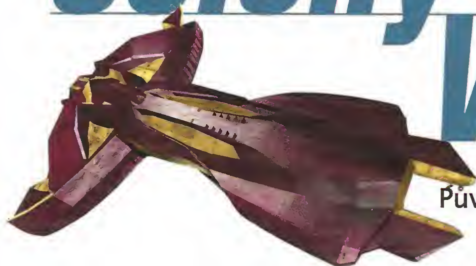
7 Z DESETI





[1] Kromě obyčejných nepřátelských bitevních lodí je zde ještě League Ace, které vám má pořádně znepříjemnit život. Ale můžete se s ní vypořádat po svém. [2-3] Jedny z nejzajímavějších úrovní se odehrávají přímo na nových planetách, kde se utkáváte s tímto obrovským robotem.

Colony Wars – Vengeance



Původní verze budila dojem propásnuté příležitosti, otázka tedy zní, zda se to lidem od Psygnosis u druhého dílu **podařilo napravit.**

Původní verze *Colony Wars* (7/10) měla potenciál - vedle skvělé *G-Police* (9/10) - stát se jednou z nejlepších trojrozměrných střílecek pro PlayStation. Stejně jako *G-Police* její prezentace překonala dokonce i ty super-skvělé úrovně, jimiž se Psygnosis proslavili od doby *Wipeout* (8/10). Z grafiky doslova přecházel zrak, hra byla plná skvělých nápadů, které byly stejně skvěle provedeny. Bohužel, narozdíl od *G-Police*, tyto dokonalé momenty nějak nedržely při sobě, a celá věc tak skončila velice smutně, jako další promarněná příležitost.

Nyní, téměř o rok později, se Psygnosis vrací na scénu s dlouho očekávaným druhým dílem, který nejenom že řeší problémy verze původní, ale také přináší mnoho nových zdokonalení a vlastní nové prvky. Výsledek? Jedna z nejlepších vesmírných bojových her pro PlayStation.

První chytrou věcí je zápletka, která téměř doslova obrací témata původní hry. V *Colony Wars* se málo početné síly Ligy svobodných světů vzbouřily proti tyranské vládě říše, která měla svou základnu na Zemi. Vy jste v této hře hráli roli právě vyškoleného pilota a vaším úkolem bylo podniknout celou řadu nebezpečných misí proti císařskému námořnictvu a eventuálně přispět ke konečnému vítězství Ligy ve válce, čímž by se zacelila hyperprostorová brána ve sluneční soustavě.

Vengeance se odehrává o několik let později. Liga uzavřela bránu a odřízla celou soustavu od zbytku galaxie. Bez přístupu ke zdrojům, které poskytují kolonie, se staré, přelidněné planety sluneční soustavy nedokáží

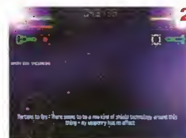
GRAFICKÁ STRÁNKA HRY NEJENŽE SE VYROVNÁ, ALE ČASTO DOKONCE PŘEKONÁ SKVĚLOU GRAFIKU ORIGINÁLU.







■ VÝROBCE:	**Psygnosis**	■ DISTRIBUTOR:	**Psygnosis**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**3D vesmírná střílečka**



[1-3] Tyto informace vám sdělují detaily o misích, které vás čekají, ale nicméně musíte svůj plán pružně měnit v závislosti na okolnostech. [4] Liga má mnoho tajných lodí...

CÍTÍTE, JAKO BYSTE V BOJOVÝCH STÍHAČKÁCH SKUTEČNĚ LETĚLI, COŽ JE PRVEK, KTERÝ TUTO HRU ODLIŠUJE OD OSTATNÍCH VESMÍRNÝCH STŘÍLEČEK.

zásobovat potravinami a miliardy lidí začínají hladovět. Hroutí se poslední zbytky imperiální vlády a obyvatelstvo zemí se rozčleňuje na kmeny - nastává vláda chaosu a příchod nového temného věku se zdá nevyhnutelný.

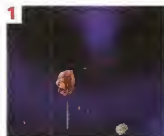
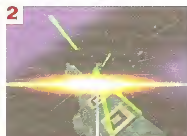
Avšak tu se objeví nový vůdce. Je znám pod jménem Kron a tato mocná, avšak záhadná postava začne pod svým velením sjednocovat znesvářené kmeny a stavět na ruinách starého impéria nové. Téměř se mu podaří konsolidovat svou vládu a vynalezne způsob, jak znovu otevřít ucpanou bránu a své nové impérium opět dovést ke hvězdám. Právě se tedy chystá další mezihvězdná válka, Lize se chce pomstít především nově vybudované námořnictvo. A vy jste opět čerstvě vyškoleným pilotem, nicméně tentokráte bojujete za stranu říše.

Základní struktura hry, zcela ve shodě s očekáváním, zůstala beze změn. Coby pilot námořnictva jménem Mertens musíte podniknout několik velmi důležitých misí, z nichž každá je klíčovým krokem v Kronově plánu na porážku Ligy a opětovné ustavení impéria coby hlavní mocnosti v galaxii. Stejně jako původní verze i *Vengeance* je založena na struktuře dynamické kampaně, kde v každé misi jste buď úspěšní, nebo neúspěšní, přičemž výsledek této mise ovlivňuje další vývoj příběhu. Ten se odvíjí skrze řadu videosekvencí, které se objevují v klíčových bodech. Budete-li stále úspěšní, říše postupně porazí dominantní síly Ligy, nebudete-li, pak to začne být s Kronem špatné, začne vás nutit ke stále zoufalejším misím, až nakonec Liga oslaví svůj další triumf.

Ovládání, zbraně a lodě jsou rovněž velmi podobné původní verzi. Cítíte, jako byste v bojových stíhačkách opravdu letěli, což je prvek, který tuto hru odlišuje od ostatních vesmírných bojovek. Vydáte-li se nějakým směrem, vaše loď se bude v tomto směru pohybovat setrvačností ještě nějaký ten okamžik. Možná vám chvilku bude trvat, než si na toto ovládání zvyknete, ale jakmile se vám to podaří, můžete dělat neomezeně manévrů: letět po boku nepřátelského křižníku, poté se otočit k němu čelem a zlikvidovat ho laserovými děly.

Dle očekávání, prezentace působí ještě lepším dojmem než v případě původní verze, přičemž velice zdařilým způsobem využívá velké rozlišovací schopnosti, kterou PlayStation umožňuje. Podobně grafická stránka hry nejenže se vyrovná, ale často dokonce překoná skvělou grafiku originálu. *Vše je nádherně jasné, elegantní a ostré, nejsou*



[1-2] Žhavé asteroidy jsou pouze jednou z mnoha nekonvenčních zbraní, které budete používat. [3] Liga má různé lodi - od malých až po neskutečná monstra. [4] Zábavné jsou i obyčejné boje, hlavně díky grafice.

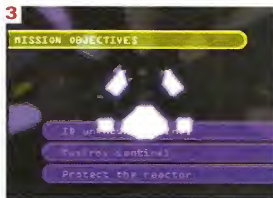



Colony Wars – Vengeance

[1] Další snímek robo-pavouka. [2] Dejte jim to sežrat... [3] Na rozdíl od původní verze jsou zde vaše úkoly naprosto jasné.







VENGEANCE ŘEŠÍ PROBLÉMY VZNIKLÉ SE STRUKTUROU MISÍ, ALE NEJENOM TO. CELOU TUTO STRUKTURU TOTIŽ VELICE VÝZNAMNĚ ZDOKONALUJE.

zde žádná zpomalení, přičemž je naprosto jedno, kolik se toho na obrazovce zrovna odehrává.

Vengeance řeší problémy vzniklé se strukturou misí, ale nejenom to. Celou tuto strukturu totiž velice významně zdokonaluje. Na rozdíl od originálu je zde naprosto jasné, jakých cílů máte v té či oné misi dosáhnout, a pokud se vám to náhodou nepodaří, dozvíte se z informací také proč. Téměř vždy před vámi stojí několik úkolů a někdy je třeba postupovat velice přesně podle instrukcí, jindy se zase musíte přizpůsobovat okolnostem, které se pochopitelně v průběhu mise mění (viz rámeček Reflexy nestačí...) Jen málokdy se stane, že musíte kolem sebe střílet jako šílenec, což poněkud rušilo v původní verzi, a dokonce zde najdete několik misí, které se odehrávají na planetách jako takových.



Kromě toho všeho je zde několik zcela nových prvků, z nichž ten nejvýznamnější je nakupování lodí. Jak postupujete ve hře, můžete si postupně kupovat nové lodě, stejně jako tomu bylo v *Colony Wars*, ale zde, ve *Vengeance*, máte téměř vždy možnost se rozhodnout, jakou loď si vezmete pro jakou misi. Navíc každá loď může být specializována na čtyři základní aspekty - rychlost, odolnost proti ohni, silný pancíř a manévrovatelnost. Dokončíte-li úspěšně misi, získáte další technický prvek, jímž lze každý z těchto atributů posunovat o úroveň výše, což vám umožňuje během války své lodi neustále zdokonalovat.

Nicméně jsou zde i problémy. Tím hlavním je obrovská náročnost, hra vyžaduje jak skvělé ovládání, tak rychlé myšlení a rozhodování. Zatímco obtížnost je do značné míry záležitostí osobního vkusu a také zkušenosti, je zde několik méně diskutabilních much. Trojrozměrný radarový displej se stále velice špatně sleduje, navíc je nezřetelný, takže v jistých situacích na něj vůbec nevidíte. Ačkoli nový zaměřovací systém má být schopen namířit šíp na nejbližšího nepřítele, je často nekonzistentní. Dalším problémem je, že nový systém ukazuje energetické diagramy nepřátel, jak jsou silné jejich štíty, nicméně v případě velkých nepřátelských plavidel žádné podobné ukazatele neexistují, takže nevidíte, nakolik jste je poškodili.

I přes tyto malé problémy zůstává *Colony Wars - Vengeance* skvělou hrou a poskytuje téměř vše, co původní verze jen slibovala, ale nesplnila, navíc mnohem více. Pokud byl originál odbytým mistrovským kusem, pak toto je jednoduše mistrovské dílo a jedna z nejúchvatnějších a nejzábavnějších her, které se letos na trhu objevily. Vřele doporučujeme, tedy pokud vám nevadí ta obtížnost.

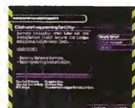
Andy Butcher

Alternativy...

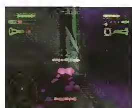
Vengeance	9/10
G-Police	9/10
Wing Commander IV	8/10
Colony Wars	7/10

REFLEXY NESTAČÍ...

Jednou z nejlepších věcí týkajících se *Colony Wars - Vengeance* je složitý design misí, který častokrát pěkně procvičí vaše mozkové buňky, stejně jako prst na spoušti. Například v této jednoduché misi musíte vymyslet, jak zničíte těžařskou základnu Ligy, která je podle všeho imunní vůči vašim zbraním.



Pokyny jsou jasné: zničit.



Ale ukazuje se, že je imunní vůči laserům.



Zatímco se potýkáte s protivníky...



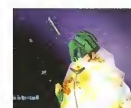
...musíte zahřívat asteroidy.



Ty poté nasměrovat do kolize.



Udělat to několikrát za sebou...



...a těžařská základna už není.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 9

GRAFIKA:	Nádhera, skvělá s vysokým stupněm rozlišení.	9
HRATELNOST:	Perfektně vyvážená a úchvatná, ale nikoli snadná.	9
ŽIVOTNOST:	Spousta misí v dlouhotrvajícím konfliktu.	8

Nejlepší vesmírná střílečka, která je k mání pro PlayStation. Náročná, nicméně úchvatná - opravdu to není hračka, berte to jako varování i doporučení...

9 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

NASCAR '99

Odložte *Gran Turismo*, přichází *NASCAR*.

Anebo raději ještě ne, může se totiž ukázat, že...



Tak to vypadá v režimu pro dva hráče. Bohužel naprosto nezáživné.







[1] Sears Point - nepochybně nejlepší okruh v celé hře... [2] ...ale i ten má své obrovské vady. [3] Vaše auto ovládá člověk vyřezaný ze dřeva.

Je jedna taková garáž. Na jedné straně parkuje *Gran Turismo*, naleštěné až přechází zrak. A na druhé straně stojí *NASCAR*. Nárazník má z poloviny utržený, výfuk leží na zemi a zrcátko je rozbité na drobnou mozaiku. Není těžké rozhodnout, které z těchto aut působí přitažlivějším dojmem.

NASCAR - to je to, co dělá Tom Cruise v Bouřlivých dnech: bouračky, smyky, promyšlená šoférská taktika. Slavná jména z historie automobilového sportu - Davey Allison, Alan Kulwicki a hmm... Dick Trickle - tu se závistí sledují, jak mistrovsky projíždíte tu táhlou zatáčku. No, tedy vlastně ne. Nic z toho není pravda, až na tu zatáčku. Celé je to vlastně nuda.

V této hře jde o dvě věci: přijet první do cíle. A přejet cílovou čáru tak, aby vám zbývala co největší část vašeho vozu. Předjíždět a bourat do jiných aut by mohla být docela zábava, když si to představíte, ale jak to tak vypadá, fantazie autorů hry je mnohem slabší než ta vaše. I přes přítomnost 24 strojů, 37 řidičů a 17 okruhů je hra příliš jednotvárná. Ne že by zde nebyly různé volby - vybírat můžete do omrzení - ale všechny okruhy si jsou velice podobné.

Sem tam narazíte na nějaké překvapení, které má otestovat, jak rychle dokážete brzdit, ale většinou jde pouze o to, zběsile mačkat X, aby auto šlapalo rychleji, a pak nějaké to točení volantem, doleva, doprava... prostě rutina. Stejně to nakonec napálíte do zdi, tak co. Pocit ze hry tak trochu připomíná první automobilové simulátory, není zde vůbec žádné zdání rychlosti, a tudíž ani žádné vzrušení. Pouze kroužení kolem dokola na dlouhých okruzích.

Technicky je hra na slušné úrovni (až na hrozný pohled z auta, kde vaše ruce vypadají jako vyřezané ze dřeva), ale tak jako tak to je velmi průměrná hra. Pokud existuje nějaký náznak zajímavé myšlenky, okamžitě je udušen nudným vzhledem trati. Máme hru k něčemu přirovnat? Tak třeba krachlé auto čekající na dálnici na pomoc žlutých andělů.

Tim Weaver 







[1] Kola, znuděná z té nekonečné rovinky, si dávají šťavnatý polibek. [2] Odlesk světla na vaší zádi. [3] Chvilka vytržení z rutiny.

Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Rage Racer	9/10
Ridge Racer Revolution	9/10
TOCA Touring Car	9/10
Colin McRae Rally	9/10
NASCAR '99	5/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Celkově dobrá. Rozhodně přesná a dobře provedená.	8
■ HRATELNOST:	Pomalá, nevzrušující, asi jako vakcína tetanu.	5
■ ŽIVOTNOST:	Zmařená nezajímavými okruhy.	5

V nějakém alternativním vesmíru, kde nelze zatočit jinak než zatáhnutím ruční brzdy, si *NASCAR'99* možná najde své příznivce. U nás je to ale nuda.

5 Z DESETI





■ VÝROBCE:	Cryo	■ DISTRIBUTOR:	Cryo
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	adventura point'n'click

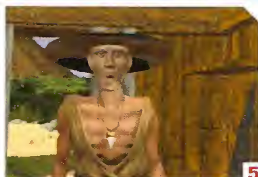
[1] Trochu zeleně. [2] Kdyby tak hra byla tak zajímavá jako tento obrázek. [3] Ne. Tady nikdo není. [4] Přineste kožené sukně. [5] Starým se má pomáhat.


1


2


3


4


5

Atlantis

„Tam nemůžete," říká hlas ve hře, ale rty se pohybují jinak. *Atlantis* od Crya má špatný dabing.

Moby Dick, Leviathan, bludný Holanďan. To jsou všechno legendy, o jejichž pravdivost se nikdo nezajímá - všem je prostě ukradená. Legenda o Atlantidě je v podstatě téhož rázu. Každý ví, o co jde, přesto však většina lidí tuto pověst přehlíží bez zájmu. Vrcholem současného zájmu, tedy až do této chvíle, mohl být leda umělecký dokument Luca Bessona nazvaný poeticky Atlantis.

Cryo se tedy vrací, a právě s hrou jménem *Atlantis*. No dobře, je to *Versailles* (PSM 6 5/10), jenom s jinými obrázky. Jde zde o to mluvit, ukazovat a klikat joypadem, pomalu se pohybovat a nepoužívat žádné zbraně. Bylo by hezké říci, že hra se svými injekčními stříkačkami naplněnými myšlenkovým mlékem vpichuje do mozku. Bohužel to říct nelze.

Ve hře vám připadne role Setha, asistenta atlantské královny, která zjevně našla zalíbení v semišových vestičkách. Až se budete chvíli poflakovat po prostředí postrádajícím jakékoliv interaktivní prvky, vstoupíte do jakési místnosti, což odstartuje celý děj. Královna byla unesena. Jejímu ochránci se do pronásledování únosců zrovna moc nechce, a tak to pochopitelně zůstalo na vás. Takže se do toho pouštíte a zjišťujete, co že přesně se děje. Dosud tedy průměr. Je to stejné jako v případě *Versailles*: Cryo zpočátku nabídne celkem zajímavý nápad, který však není vůbec dotažen.

Místa, na nichž se odehrává děj, jsou z velké většiny rozlehlá obrazová plátna. Jsou dokonce větší než samotná obrazovka, přičemž byla různě pokroucena, takže když se podíváte kolem, máte dojem, že obraz je trojrozměrný. Celkem chytré, navíc tento přístup umožňuje neuvěřitelně zajímavých věcí. Okamžitě tudíž vyvstává otázka, proč se hra těchto nabízených příležitostí nechopí? Vizuální stránka celé věci totiž spíše připomíná scenérii dobré rallye hry - to znamená takovou, která ujde, když se kolem ní řítíte závratnou rychlostí, jenom nesmíte zpomalit, jinak začnou být vidět kazy. Tedy grafika jako z okruhu. Nic moc, navíc je to stále stejné.

Další nepříjemnosti nastávají, když zjistíte, že hra má příliš málo voleb. První sekce hry - to je doslova bouře nečinnosti: spartánsky zařízené oblasti, pouze dvě volby (nalevo, napravo), spousta dveří, na které se pokoušíte zaklepat, ale žádná odpověď. Volby jsou navíc často zmatečné. Šipky vás zavádějí do holých prostor, kde se nic neděje. Člověk by se snad i zasmál, kdyby to tolik nerozčilovalo.

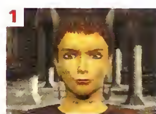
Jedinou spolehlivou taktikou je zkoušet úplně všechno na všechno. Musíte jít do všech míst, zkusit to ze všech úhlů, mluvit se všemi postavami a prozkoumat všechny možné volby. Pak vše opakujte do té doby, než se vám podaří učinit nějaký pokrok.

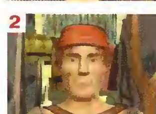
To, že se pohybujete rychlostí otylého hlemýždě, přičemž velice pomalu se hra i nahrává, se jenom přidá k monotónnosti celku. *Atlantis* lze doporučit pouze těm nejvášnivějším zbožňovatelům her ve stylu click'n'point. Cryo se tedy podruhé pokusilo dobýt PlayStation adventurou. Bohužel, zdá se, že dobyvatel používá gumové zbraně.

Stephen Pierce

Alternativy...

Broken Sword	9/10
Broken Sword 2	9/10
Disc World	7/10
Atlantis	5/10
Blazing Dragons	5/10


1


2

[1] Líbíte se jí. Alespoň to tak vypadá. [2] Starý, nezajímavý muž. Jeden z mnoha.

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 9

■ GRAFIKA:	**Nazajímavá, úplně nezajímavá. Trochu zahrnutá.**	9
■ HRATELNOST:	**Příliš malá. Tři disky, chcete-li se dobrat konce.**	9
■ ŽIVOTNOST:	**Hodiny... hmm, čeho vlastně? Asi procházení kolem dokola.**	9

Další zajímavý nápad od Crya, který zůstal nevyužit, a vyšel tak naprázdno. Je třeba se snažit ještě víc.

5 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Accolade	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní arkáda







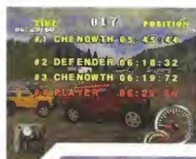
Test Drive 4x4

A co má být toto? Další hra v řadě *Test Drive*?

Že prý to je už konečně zábava? No, to aby člověk nevycházel z úžasu.







Jak sami vidíte na těchto snímcích, *Test Drive 4x4* není nejnádhernější hrou všech dob. Je ovšem dostatečně rychlá a zábavná.



I po poněkud překvapivém úspěchu původního *Test Drive: Off Road* se nezdálo být pravděpodobné, že by programátoři u Accolade hodlali pracovat na druhém dílu této hry. A ještě mnohem větším překvapením samozřejmě je, že tento druhý díl, nazvaný *Test Drive: 4x4*, je celkem zábavná hra. Tedy celkem, abyste dobře rozuměli, rozhodně však více než většina předchůdců v řadě *Test Drive*.

Základní myšlenka zůstává stále stejná - máte na výběr několik skutečných vozů s náhonem na čtyři kola, přičemž závody se konají na nejrůznějších tratích po celém světě. Podaří-li se vám zvítězit v dostatečném počtu závodů, otevřou se vám dveře do dalších podniků a budete si moci vybírat nejméně ze 13 extra vozidel, přičemž téměř všechna jsou vylepšenými verzemi oněch osmi základních a je zde několik zcela nových modelů. Kromě normálního režimu jednoho závodu zde najdete ještě režim typu šampionát (World Tour), kde si musíte auta kupovat a pomalu se propracovávat několika třídami vozů. S každou výhrou narůstá vaše peněžní hotovost, jež vám posléze umožní pořídit si nové a výkonnější mašiny.

Co se samotného hraní týče, působí nečekávaně dobrým dojmem. Ne že by vám snad grafika přímo vyrážela dech, ale je příjemně rychlá a všechny ty různé tahače, džípy a jiné vozy jsou ve skvělém provedení a perfektně se nechají ovládat, což je obrovský pokrok například proti takovému *Test Drive 5*. Nicméně nejlepší částí hry je design jednotlivých tratí a dokonalé využití kompatibility s Dual Shockem. Všechny okruhy mají profil horské dráhy - je zde neuvěřitelné množství skoků, nejrůznějších překážek a zákrut, takže řidiči ani na chvíli nehrozí, že by se mohl začít nudit - nemá na to totiž čas. A díky technologii Dual Shock máte možnost si každou tuto zákrutu, každý skok i náraz náležitě vychutnat. Až dorazíte do cíle, budou vás doslova bolet ruce - udržet totiž vše pod kontrolou dá pěknou fušku. Zdá se, že toto je jediný aspekt, v němž hra působí realistickým dojmem.

Bohužel celou věc tak trochu kazí několik nepříjemných problémů. Jedním z nich je neuvěřitelná obtížnost, či spíše nadlidské schopnosti pilotů řízených počítačem. Dokonce i na té nejjednodušší úrovni nemáte proti nim jednoduše šanci - stále vás bude pronásledovat mučivý pocit, že dokážou ze svých tahačů nebo aut vymáčknout o hodně více než vy, čímž pak mizí jakékoliv opodstatnění, proč by auta měla být rozdělena do několika tříd v závislosti na jejich nejvyšší dosažitelné rychlosti, zrychlení atd. Je to prostě jedno, protože automat bude vždy rychlejší, a to dokáže pěkně naštvat, když vás neustále předjíždějí vozidla, o nichž víte, že technicky nejsou schopna takovou rychlostí vůbec jet a mají být podle všeho pomalejší než vaše. Navíc trať je povětšinou příliš úzká a také poněkud dlouhá - dojet do cíle je někdy přímo obrovskou úlevou. Automatická převodovka má zase problémy s okruhy, které jsou situovány mimo silnice, ve volné přírodě. Tyto závady hře na půvabu nepřidávají.

Test Drive 4x4 je takovou celkem zábavnou závodní hrou, která však postrádá hloubku a promyšlenost realističtějších her, jakou je například skvělý *Colin McRae Rally*. A ona na první pohled přitažlivá novost se brzy vytratí.

Andy Butcher

Každý vehikl má své jedinečné rysy.




Většina tratí má podzemní úseky.

Alternativy...

V-Rally	9/10
Colin McRae Rally	9/10
Test Drive 4X4	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Rychlá a zábavná, ale místy trochu nedotažená do detailů.** 8
■ HRATELNOST:	**Také rychlá a zábavná, nicméně často se opakuje.** 7
■ ŽIVOTNOST:	**Hodně okruhů a bonusů.** 6

Celkem zábavné závodění mimo silnice, ale někdy vás přivede do stavu naprosté zuřivosti. Hra může být legrace, ale postrádá hloubku serióznějí pojatých závodů.

7 Z DESETI

Cool Boarders 3

Po velkém úspěchu *Cool Boarders* a *Cool Boarders 2* jsou Sony v situaci, kdy mohou hodně získat, ale i ztratit.



[1] Jízda po trubce není tak těžká, jak by se mohlo zdát.
[2] Podívejte. To je paráda.

Tak blízko a přece tak daleko. *Cool Boarders* jsou bezpochyby nejlepší snowboarderskou hrou na PlayStation. Vizuálně se vysmívají svým málo nápaditým konkurentům. S příliš hladkými a přesně definovanými tratěmi jsou bezpochyby mnohem lepší než jejich esteticky nedokonalé napodobeniny . Tato hra se také lépe hraje, obsahuje U-rampy nejlepší ze všech snowboarderských her v jakémkoliv formátu. Téměř každá chvilka této hry je ryzím potěšením. A *Cool Boarders 3* jsou ze všech dílů úplně nejlepší.

Kde je tedy problém? Proč jen osm z deseti?

Ten nespočívá v tom, co vše *Cool Boardes 3* jsou. Naopak v tom, co nejsou nebo nemají. Například neumí dost rychle nahrát každou trať. To na první pohled není velká závada, ale když se pustíte do turnaje plného relativně krátkých U-ramp, slalomových a sjezdových tratí, může neustálé nahrávání z disku pěkně rozčilovat. Podobně potřeba nahrát nový stylizovaný start i v případech, kdy opakujete tu samou trať, zavání kombinací blbosti a ignorantství. Proč tu není prostá volba, která se zeptá: Rychlý přístup - ano/ne?

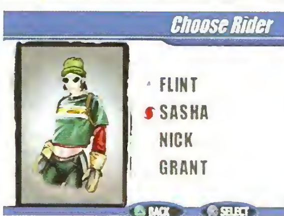
Dalším problémem je příšerně strmá náročnostní křivka hry a to, že při výběru prkna (dost důležité rozhodnutí) v turnaji ještě pořádně nevíte, která trasa bude následovat. Na adresu turnajů poznamenáme, že opomenutí volby restartu závodu je zosobněním sakramentského naschválu. Po dokončení každého závodu si můžete uložit svojí pozici, ale nemůžete si prostě zopakovat trať, kterou jste právě projeli. Místo toho si musíte protrpět ukončení a nové nahrání. Proč tak složitě?

> SJEZDOVÉ DISCIPLÍNY SE NEPODOBAJÍ MDLÝM A NEZÁŽIVNÝM TRATÍM, JAKÉ NABÍZEJÍ OSTATNÍ SNOWBOARDERSKÉ HRY.





[1-3] Bohužel, pokud se vám něco nepodaří, musíte skončit a všechno znova nahrát.



Nejhorší však je, že U-rampy - klenot na koruně *Cool Boarders 3* - nemají možnost opravdové hry pro dva hráče. Je pochopitelné, že režim pro rozdělenou obrazovku doplňuje dostatečně předvídatelné lineární závodění, jako je sjezd, Boarder X a slalom. A v případě U-rampy by představa dvou souběžných tratí byla asi nerealistická. Ale proč tu proboha není alespoň jednoduchá, snadno přístupná bodová tabule - na níž by mohla být vyhodnocena i skupina následně soutěžících jezdců? Nepřítomnost tak základního prvku je politováníhodná. Hanba, Sony.

Samostatně by mohla být každá z těchto výtek označena za relativně bezvýznamnou a dokonce za drobnost, a byla by to i pravda. Ale přítomnost všech dohromady způso-







[1] Trochu křečovitý finiš, ale body se počítají. [2] Jeden z mnoha triků. [3] A teď, to je panečku skok. Zaslouží si zatím nejvyšší bodové ohodnocení.







■ VÝROBCE:	**SCEE**	■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**závody snowboardů**

NUDIT? SE NEBUDETE



Sjezd
Parádičky a rychlost.

Boarder X
Branky a akrobacie.

Slalom
Dle očekávání.

U-rampa
Naprostá dokonalost.

Big Air
Velké skoky, velká salta.

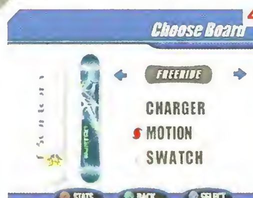
Slope Style
Sjezd s kaskadérstvím.

[1] Děsivé představení s hrozným pádem v závěru. [2] Napínavý závod začíná. [3] Hoplá! [4] Vezmu si ho, děkuji.









buje, že je hraní *Cool Boarders 3* o něco méně zábavné, než mohlo být. Je to částečně promarněná příležitost, když je většina hlavních prvků tak dokonalá.

Sjezdové disciplíny - volný styl, Boarder X, slalom a samozřejmě sjezd - se nepodobají mdlým a nezáživným tratím, jaké nabízejí ostatní snowboarderské hry. A důvod? Každá sjezdovka má dokonalý design. Pokud chcete skotačit, je tu spoustu ramp, ze kterých můžete skákat, sjezdovek, které můžete sjíždět, a závějí, kterými můžete projíždět... Jedinými hranicemi pro touhy hráčů zaujmout ostatní nebo sami sebe je jejich fantazie a šikovnost. Na druhé straně, pokud toužíte po rychlém závodu se svištícím okolím, *Cool Boaerders 3* vám také vyhoví.

Závody na U-rampě se skoky jsou otázkou triků a dovednosti, a právě díky jejich praktikování začnete oceňovat dokonalost ovládacího systému *Cool Boarders 3*, a to zvlášť, když používáte analogický pad. Zpočátku se zdá nepraktický a těžký, ale procvičování odhalí jeho intuitivní podstatu. Big Air je jednoduchý skok opakovaný třikrát za sebou, při kterém předvádíte různé působivé (i když ne příliš složité) prvky, za něž dostanete bodové ohodnocení. U-rampa už je zase jiná třída. Kombinování prvků kvůli dosažení co nejvyššího hodnocení je skvělým spojením tvořivosti a šikovnosti. Najdete tu několik U-tratí, na nichž můžete dovádět, a my milujeme všechny do jedné.

A přejete-li si trochu výroků typických pro naše PlayTesty, pak vězte, že *Cool Boarders 3* budou navždy označovány jako skvělé, a nikoli průměrné. Chcete-li z nich dostat to nejlepší, budete potřebovat analogický pad a špetku trpělivosti, ale zatím nic lepšího než tuto předchůdkyni *Cool Boarders 4* v nabídce nenajdete. A varujeme každého, kdo by se snad chtěl pustit do řádění na U-rampách, hrozí láska...

James Price









[1] Opakovačky jsou skvělé. [2] Krkolomně vypadající skok přes auta. [3] Boardeři chytají svá prkna. [4] Slabota.

Alternativy...

Cool Boarders 2	8/10
Cool Boarders 3	8/10
Chill	6/10
Phat Air	5/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín

■ GRAFIKA:	**Nejlepší, která se ve hrách *Cool Boarders* zatím objevila.**	9
■ HRATELNOST:	**U-rampa! Je skvělá! A zbytek taky není k zahození.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Test trpělivosti, ale je tu i spousta práce.**	8

Trochu více přemýšlení a péče, a stala by se závodní klasikou. Tak jak je, je pouze skvělá. Rozhodně stojí za omrknutí. Do toho!

8
Z DESETI



Rival Schools

Vychoďte *Rival Schools* a naučíte se vyřezávat ornamenty. Na tvářích vašich nepřátel.

Kdysi byla každá bojová hra od Capcom očekávána se zatajeným dechem. P[illegible] nesčetných, jen nepatrně odlišných p[illegible]ách *Street Fighteru* a po různém kříže[illegible]iš mnoha zázračných hrdinů opadlo [illegible] posledních dvou let toto nadšení téměř k netečn[illegible] Díky bohu, *Rival Schools* se téměř vrací k formě, kte[illegible] je důkazem toho, že tým sídlící v japonské Ósace dostal novou krev do žil. Zapomeňte na zápletku, kde se pět škol utkává na rozmanitých hřištích, aby bojovaly za svou čest (něco úplně jiného než v evropských školách, kde vás chuligáni maximálně strčí do záchodků a tam vám dají hlavu do mísy). Místo toho se oddejte hře, která lehce postupuje od pohybu k pohybu a předvádí všechno, co se v Capcomu za 15 let v bojové aréně naučili. *Rival Schools* zaútočil na výšiny obývané *Tekkenem 3* od Namca. Má 14 postav, které se mlátí v četných 3D sektorech. Okamžitě máte přístup ke spoustě nejrozmanitějších kopů a úderů. Zkušenější hráči mezi vámi si vychutnají druhý plán stejně zajímavých útočných chytů a největší typickou chloubu Capcomu - kombové smrště, kde do sebe můžete spojit tucty pohybů. Hráči mohou přivolat dvě bizarní postavy, které budou pracovat jako tým. Když zmáčknete potřebné kombinace tlačítek, vyběhne pár na obrazovku v záři efektní kamery a nahustí do oběti dech beroucí škálu kopů a úderů - završených cinknutím, které se podobá efektu z manga-filmů. Capcom nabízí pěknou řádku předpubertálních školaček, vousatých staříků a středoškolských týpků.



Rival Schools je bojová hra, kterou mohli napsat pouze Japonci („Ale ne! Žádná skvělá prestižní škola!" pokřikuje například jedna z postav), je plynulá a snadná na



[1] Hohó! Pěkně umístěná rána, a paninka letí do vzduchu.
[2] Komba se provádějí relativně jednoduše, chce to jen rychlé prsty.
[3] Během útoku nazvaného Burning Vigor Attack se na chvíli setmí.





■ VÝROBCE:	Capcom	■ DISTRIBUTOR:	Virgin
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	není určeno
		■ STYL:	bojovka





1

[1] Odvážná, okázalá grafika proniká do digitálních soubojů. To se každému líbit nemusí, ale mají určité kouzlo mládí. [2] Roberto, bojovník-fotbalista. Dribluje brutálně lidmi. [3] Uayato je nepříjemný protivník. [4] No neříkali jsme to? [5] Chlapec v bílém kvádru má zkušenosti se zelenou magií.

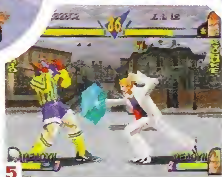


2



3


4


5

hraní, ale vynucuje si určité dovednosti a načasování. Spoustu jejích pohybů lze přirovnat k loupající se cibuli, finální vychutnávky se objeví teprve tehdy, když odstraníte několik vrstev.

Titul se objevuje na dvou discích. Arkádový disk obsahuje, jak jinak, arkádovou konverzi, zatímco na disku Evolution najdete rozšířenou verzi hry s odemknutelnými prémiemi. Ty obsahují bláznivý fotbal, bowling a basketbal.

Samozřejmě, žhavou otázkou je, zda *RS* zvítězí na své výpravě proti *Tekken 3*? Ne, ne docela. *Rival Schools* postrádá hloubku, preciznost a dokonalou plynulost hry od Namca. Jde nicméně o slušnou alternativu a doplňuje už hodně potřebné nové prvky do stále vyčerpanějšího žánru. *Tekken 3* je tedy stále stálicí na playstationovém nebi a má dost pohybů a životnosti na to, aby *Rival Schools* otočil hlavou dolů...

CAPCOM NABÍZÍ PĚKNOU ŘÁDKU PŘEDPUBERTÁLNÍCH ŠKOLAČEK, VOUSATÝCH STAŘÍKŮ A STŘEDOŠKOLSKÝCH TÝPKŮ...

Steve Merrett 

Alternativy...

Tekken 3	10/10
Rival Schools	8/10
Star Gladiator	8/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 9

■ GRAFIKA:	Dosud nejdetailnější 3D bojovka od Capcomu.	8
■ HRATELNOST:	Perfektně vyvážená pro všechny příznivce bojovek.	8
■ ŽIVOTNOST:	Dokončí se velmi lehce, ale režim pro dva to zachrání.	7

V Capcomu stále hrají na honěnou s *Tekkenem*. *Rival Schools* jsou krok správným směrem. K základům jsou přidány nové pohyby a útoky dva na jednoho.

8 Z DESETI



[1] Brazílie, Francie a malý kulečník v pravém dolním rohu. [2] Jak velké je to hřiště? [3] Uf, velké rychlé panorama a všechno kolem... [4] Ten člověk na to úplně kašle! [5] To je velmi nehezký incident.

Actua Soccer 3

Veteránští příznivci série *Actua Soccer* asi budou muset pověsit své kopačky na hřebík anebo přejít někam ke konkurenci...



Actua Soccer 3 začíná nostalgickým výletem do historie prostřednictvím videoklipu sestříhaného z významných fotbalových událostí. Trochu ironické, když si uvědomíte, že samotná hra od Gremlinu začíná vypadat stejně letitě jako tyto staré scény v nažloutlém tónu. Ve srovnání s velkými hráči v *ISS Pro* a menšími, zato však detailnějšími profiky ze série *FIFA*, zrcadlí podsadité postavičky Michaela Owena a Ravanelliho z *Actua Soccer* současně hratelnost: nehezká a neohrabaná. Jedná se sice o více než dostačující videoherní kopanou, ale při pohledu na to, jak EA a Konami neustále posilují svá mužstva, uvědomíme si smutnou pravdu, že *Actua Soccer* už na ně brzy nebude stačit. Největší problém spočívá v samém jádru hry. Série *Actua Soccer* nebyla nikdy požehnána výjimečně instinktivním ovládacím systémem, ale byla velmi dobře designována i v dobách, kdy ostatní fotbalové hry měly ještě problémy z kategorie nejzákladnějších. Systém nahrávání a střelby je tu jednoduchý, ale trochu předimenzovaný, když se často přihrávky automaticky odrážejí od hráčů bez zjevného smyslu. Přihrávky v *Actua* jsou všechno a nic: buď dosáhnou cíle, nebo se prostě zastaví v půli cesty. Střelba trpí podobným problémem i přes to, že byly učiněny určité pokroky, takže dorážení a rány z první jsou nyní jednodušší (ale na pohled stále málo atraktivní). Ve srovnání s jinými hrami je ovládání v *Actua Soccer 3* jen velmi nedokonalé a chybí tu i grafické znázornění pohybů pro klamání, fintičky a bránění. Předpokládejme, že se Gremlini zaměřili na jednoduchou arkádovou hru, ale i tak omezená škála kopů v *Actua Socceru 3* každo-



VE SROVNÁNÍ S JINÝMI HRAMI JE OVLÁDÁNÍ V *ACTUA SOCCER 3* NEDOKONALÉ.



[1] Roberto Carlos a jeho úžasné vyhazovací koleno. [2] Sežer si ten gól...







■ VÝROBCE:	**Gremlin**	■ DISTRIBUTOR:	**Gremlin**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**listopad**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**fotbal**

ACTUA: 1 FIFA: 0...



***Actua Soccer 3* poráží svého soupeře od EA jednou věcí: skvělou soupiskou týmů. Navíc k obrovskému výběru mezinárodních mužstev - kde nechybí ani Cookovy ostrovy nebo Litva, systém passwordů postupně odemyká seznam dream-teamů vybraných z historických lig celého světa. Například vynikající tým Manchester United sira Matta Busbyho v dobách největší slávy, nebo Liverpool v době, kdy si užíval rozmary svých boháčů s Michaelem Owenem v čele. Setkáte se tu s nejvýznamnějšími osobnostmi, mezi kterými nechybí Kevin Keegan a Mark Lawrenson. A nejzajímavějším aspektem těchto dream-teamů je, že Gremlini šli tak daleko, že pro každého jednotlivého hráče ve hře získali komentář od Barryho Davise...**

[1] Střílej, propánajána! [2] Defenzivní taktika? Braňte jako Němci v devadesátém. [3-4] Jako kdyby kameraman seděl někde v balónu nebo co.



MUSÍME ZDE DŮRAZNĚ ŘÍCI, ŽE COBY JEDNODUCHÁ ARKÁDA TŘETÍ *ACTUA* OBSTOJÍ, BA JE VELMI DOBRÁ.



pádně kazí požitek, který tu mohl být při zachování určité jednoduchosti. Opravdovému sportu se to prostě ani zdaleka nepodobá. Ve shodě s dojmem zastaralosti je i nepraktický systém kamery. V *ISS Pro* je každý volej ukázán z co nejvýhodnějšího úhlu, zatímco *World Cup 98* od EA klade důraz na bohatost možných pohybů pomocí automatického zaměřování kamery tak, aby byly pokryty zajímavé momenty. *Actua 3* v této konkurenci používá neobratný a neefektivní snímací systém a ve vzdálenějších akcích je často přehlédnut náhodný moment opravdového umění, jako by se vůbec nic nestalo. Ale abychom hráli fér, nepraktické kamery jsou jako omylem v dost dobře prezentované hře. V nabídce je úplná škála mezinárodních týmů a skryté režimy obsahují „božská" mužstva, mezi kterými nechybí nejsilnější jedenáctky z většiny týmů Spojeného království. Vše je završeno spárováním Barryho Davise a leicesterského Martina O'Neilla v pozici dvojice komentátorů hry. Davis nabízí svůj obvyklý - i když občas fádní - celkový pohled na zápas a O'Neill přímo srší kritizováním neproměněných střel, které se vyrovná jeho nejlepším komentářům z jeho působení v BBC na Světovém šampionátu. Mohlo to být tak, že se zrodila nová playstationová hvězda, ale O'Neill je stěží víc, než jen záblesk geniality v celkově relativně fádním představení.



Musíme zde důrazně říci, že coby jednoduchá arkáda třetí *Actua* obstojí, ba je velmi dobrá, ale zároveň musíme dodat, že to je v dnešních poměrech příliš málo. Byl to příliš skromný cíl. Být nejlepším na PlayStationu je velmi těžká věc, a zatímco *FIFA '99* přidává k rychlému a zábavnému enginu hry dokonalejší a dokonalejší parádičky, Gremlin svojí starou kraksnu s „úspěchem" obohacují lesklými tretkami. Pokud má série *Actua Soccer* pokračovat, musí se vrátit k základům. EA měli důvěru k podstatě své hry, trvalo jim téměř šest her, než se jim ji podařilo zvládnout, a nakonec jsou úspěšní. Playstationový fotbal ušel od té doby velký kus cesty. Gremlin, místo toho aby čekal, až se sága *Actua* dostane k šestému pokračování a začne se lepšit (pozdě), by měl současnou verzi uložit k ledu a pro pokračování série se poohlédnout někde jinde. Samotná prezentace hru totiž zachránit nemůže. *Actua Soccer 3* je bohužel něco jako hvězda v důchodu: kdysi velký fotbalista, ale nyní již jen pouhý stín sebe samého.

Steve Merrett





I přes nejlepší úmysly svých tvůrců, *Actua Soccer 3* nemůže zapřít letitost svého systému. Gremlin bude muset hodně zabrat...

Alternativy...

ISS Pro '98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup 98	9/10
Actua Soccer 3	6/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 9

■ GRAFIKA:	**Strnulá, nepraktická. Hráči jako by bruslili.**	6
■ HRATELNOST:	**Nezapře svůj věk, ani náznak originality.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Spousty možností, ale až příliš jednoduchá.**	5

Proti *FIFA* a ISS Pro nemá *Acttua Soccer 3* nejmenší šanci. Postrádá širší škálu pohybů a vůbec se jí nedaří zachytit podstatu skutečného fotbalu.

6 Z DESETI

[1] Při postupu hrou objevíte spoustu silných zbraní. [2] Život je jako sen, BUM!! [3] V těch barelech je munice. [4] Tenhle by se Laře nelíbil. [5] Nestůj tam v té kyselině, člověče!









O.D.T.

O. D. T.? Co to proboha znamená? Ó Drahý Tyrane? Orgasticky Delikátní Transcedence? Nebo jen Ordinérně Decentní Tovar? Nikoli, je to Or Die Trying, což dokonale sedí.

Tuto hru budete nenávidět. Během první nebo druhé hodiny hraní proklejete doslova zlou konstrukci paranoidních úrovní jejího designu a příliš komplikovaný ovládací systém. Na vašem ovladači budou přibývat rýhy od úderů do zdí pokoje, když jej každou chvíli vrhnete vzteky po místnosti, krev se vám bude pěnit a vaši přihlížející milovaní si navzájem budou vyměňovat významné pohledy, jelikož budou utvrzeni ve svém podezření, že hraní videoher má na vaše zdraví a charakter špatný vliv. *O.D.T.* je prostě tuze obtížná hra.

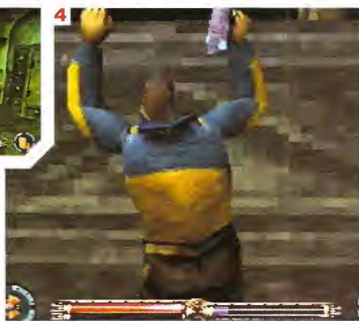
Děj se odehrává v masivní věži (podívejte se do příslušného rámečku) a tady prostě neproběhla kontrola bezpečnosti, a tak tu sotva najdete vůbec nějaké bezpečné území. **Uděláte-li jeden špatný pohyb, budete okamžitě synem smrti.** Je to ještě méně příjemné, než to zní na papíře. Jedině když vytrváte (a vy vytrváte, pokud jste za hru zaplatili, nebo řekněme musíte



HRA SESTÁVÁ Z OSMI ÚROVNÍ A KAŽDÁ Z NICH MÁ VLASTNÍ TEXTURY DESIGNU A OBSAHUJE VLASTNÍ NETVORY, KTEŘÍ JSOU RELATIVNĚ SYMPATIČTÍ A HLAVNĚ PŮSOBIVÍ.







[1] Došla munice? Naštěstí se vyznáte i v bojových uměních. [2] Každá postava je specializována na dvě různé vlastnosti z pěti možných. [3] Vrak lodě Nautiflyus. Máte pravdu, je to hloupé jméno. [4] Jedem chlape, makáme!




■ VÝROBCE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	12+
		■ STYL:	3D adventura




[1] První boss z konce úrovně se nad vámi hrozivě tyčí. [2] Ale jednou dvěma promyšlenými trefami ho můžete sejmout.

napsat recenzi), začne se *O.D.T.* obracet k lepšímu. Přespříliš komplikovaný ovládací systém si přeci jen zažijete a stane se dokonce užitečným, protože si uvědomíte, kolik toho své postavě můžete naporoučet (podivejte se níže na další rámeček). Široké pole a složitost hry vás začnou následně fascinovat. Je tu například mnoho druhů zbraní - z nichž čtyři jsou power-upy pro vaši základní zbraň. Najdete granáty na házení, miny, které položíte a utečete, a dokonce 16 druhů kouzel.

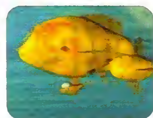
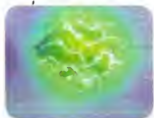
Hra sestává z osmi úrovní a každá z nich má vlastní textury designu a obsahuje vlastní netvory, kteří jsou relativně sympatičtí a hlavně velmi působiví. Každá úroveň má i své libůstky, které narušují tradiční styl zkoumej a střílej a přinášejí nové prvky. Jedna z místností například obsahuje tři pevně umístěné zbraně, které vás sledují automatickým zaměřovačem - uprostřed je obranná zbraň, k níž se můžete dostat a střelbu opětovat. Na konci každé úrovně je velký boss (dobromyslné zívnutí), kterého musíte zlikvidovat. Velice často je klíčem k úspěchu proti němu spíš použití vašeho intelektu společně s pokročilými dovednostmi v ovládání, než jen přímočaré, běsnivé střílení.

To všechno tedy znamená, že *O.D.T.* je i přes spoustu nedostatků, vlastně dost dobrá. **Je tu skvělá atmosféra, která pramení z plížení se po nebezpečných místech, a spousta dalších důvodů, aby se vám propotily dlaně.** Dokonce i potom, co jste zvládli ovládání, vyžadují některé pohyby nejvyšší možné soustředění. I rébusy jsou dostatečně zapeklité, aby vás potrápily, přitom nejsou nelogické a zásadně se neopakují. K tomu všemu je každá úroveň pořádně rozsáhlá, takže dokončení hry vám bude trvat jen o trochu kratší dobu, než je věčnost. Je jen škoda, že *O.D.T.* bude sdílet regály s *Tomb Raiderem 3* - hrou, která má jednoznačně lepší grafiku, stejně promakané rébusy a mnohem větší oblibu.



JAK JSEM SE SEM DOSTAL?

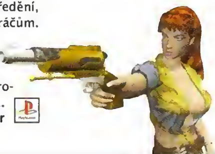
Zápletka je docela osvěžující. Vyhnula se všem goblinům, vesmírným lodím a závodním autům a její podstatou je přeprava kouzelné zelené perly do bezpečí na palubě vzducholodi Nautiflyus. Ta je škaredě poškozena v bouři a ztroskotá na masivní tajemné věži v neprobádané oblasti. Čtyři členové posádky jsou vysláni, aby sehnali materiál na opravu, zatímco Captain [namluvený někým, jehož hlas zní jako David Bowie] zůstane na stráži u lodi. Vy si vyberete, kterou ze čtyř postav chcete hrát [každá má samozřejmě své silné a slabé stránky], a v ten moment se začíná.


KAŽDOPÁDNĚ *O.D.T.* NENÍ HRA PRO SLABOCHY. JE OBTÍŽNÁ A VYŽADUJE VELKOU MÍRU SOUSTŘEDĚNÍ, A PROTO SE HODÍ K ZASVĚCENĚJŠÍM HRÁČŮM.

Každopádně *O.D.T.* není hra pro slabochy. Je neuvěřitelně obtížná a vyžaduje velkou míru soustředění, a proto se perfektně hodí k zasvěcenějším hráčům. Mohla mít ovšem trochu pozvolnější křivku vzrůstající obtížnosti. První úroveň je paradoxně asi nejtěžší, a než se trochu vzchopíte, sežere vám hromadu času a životů při snaze proniknout do tajemné věže. Or die trying, tak tak...

Steve Faragher



SVOBODA POHYBU

Jedna ze zajímavostí kolem *O.D.T.* je množství různých pohybů, které můžete se svým hrdinou provádět. Navíc k obvyklému běhání, skákání, ustupování do strany a šplhání se můžete plazit, ustoupit dozadu, ručkovat po trámech a kutálet se. Zaujme vás také, s kolika částmi prostředí můžete manipulovat. Není skoro nic, na co byste nemohli vyšplhat nebo vyskočit - včetně příšer...










Alternativy...

Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10
Time Commando	8/10
Fade To Black	8/10
O.D.T.	7/10
The Fifth Element	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Náladová, atmosférická, ale trochu poruchová a hrubá.	6
■ HRATELNOST:	Vážně velmi obtížná, což je nakonec pozitivum.	7
■ ŽIVOTNOST:	Obří jako oceán.	8

Slušná hra, která má svěže odlišnou zápletku, ale není k uživateli nijak zvlášť přátelská. Méně podařená grafika trochu snižuje smělé cíle, které mohla hra mít.

7 Z DESETI

Small Soldiers

Film je takovej nebo makovej, ale co hra? Pobavíme se alespoň na televizních obrazovkách?









[1] Půlená obrazovka jasně signalizuje hru pro dva hráče. [2] Nepřátel je sice málo, ale to není důvod je nějak šetřit. [3] Mimozemský jogín. [4] Zabít, zabít, zabít.

Nejnovější snímek Joe Danta (Gremlins, Gremlins 2, Vnitřní vesmír) by nenazval hitem ani ten nejzarytější optimista vybuzený rajským plynem a s bajonetem producentů přitisknutým pod krkem, ale co na tom záleží. Je jedno, jestli byl předlohou pro počítačovou hru blockbuster nebo totální propadák, který se jen chvíli držel posledních špriclí žebříčku - stejně bude hra stát za tu věc, do které občas na ulici omylem šlápnete a pak si dlouho otíráte podrážku. Ani *Small Soldiers* nejsou výjimkou - byť je nutné přiznat, že v jejich případě je ta teplá, hnědá věc alespoň pěkně tvarovaná a barevně sytá.

Nezačíná to špatně. Hned v úvodním intru na vás vyhraní bradu šéf vojáků Chip Hazard, tvrďák od pohledu, psychopat od téhož. Zamnul bych si ruce - kdybych mezi nimi zrovna nedržel joypad - to je chlápek, který ví, jak se dělá mejdan. Tvrdě vyzbrojený, všeho schopný a machistický tak, až mu na konečcích krátce zastřižených vlasů krystalizují testosterony. Člověk už málem slyší štěkot samopalů, křik umírajících nepřátel, pláč vdov a křupání kůstek v palci od zběsilého mačkání tlačítka fire. Všechny tyhle blažené představy však zmizí jako dým v průvanu ve chvíli, kdy skončí nahrávání a hráč nechápavě zaostřuje zrak na podivně chlupatý mimozemský zátylek.

Nepříjemné zjištění číslo 1: Vojáci patrně došli („Ahoj babi.") a místo nich od tvůrců vyfasujete kočkoidního ufona a buďte rádi, že jste rádi. Z jedné strany je to logické - i ve filmu byli těmi správnými hochy extraterestriální Gorgonité a armádní squadra Chipa Hazarda měla na bicepsech vypálen cejch padouchů. Jenže, stejně jako ve filmu, pole diváckých sympatií ovládají zákeřní žoldáci a ušlechtilí emzouni se tlačí někde v rohu. Nezbývá než se smířit s tím, že střílíte za méně sympatickou stranu a vyrazit do boje. Odpůrci tištěného slova můžou klidně manuál odhodit do koše (kde už leží epos ze zvířecí říše „Polámal se mraveneček", ze kterého stejně

> HNED V ÚVODNÍM INTRU NA VÁS VYHRANÍ BRADU ŠÉF VOJÁKŮ CHIP HAZARD, TVRĎÁK OD POHLEDU, PSYCHOPAT OD TÉHOŽ.











[1] Osvoboďte svého gorgonitského soudruha. [2] Nikoho nešetřete. [3] Protivníci obdivují laserovou show. [4] Hrdina by se pózováním neuživili. [5] „Haló! Kde jste kdo?"





■ VÝROBCE:	Dreamworks	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	akce

VŠECHNO, CO CHTĚLI VĚDĚT O SMALL SOLDIERS...

Pokud jste hráli *Small Soldiers* alespoň hodinu, viděli jste všechno, co se vidět dá. Ale nepřehlídli jste něco? Pro jistotu vám celou hru shrneme a popíšeme, a to v pouhých třech screenshotech. To zíráte, co?


Dva hráči = deatmatch.


Tahle srandovní věc vás katapultuje.


Ne, díky, už jsem jedl.

TOHLE NENÍ STŘÍLEČKA, TO JE ORIENTAČNÍ POCHOD. V TÉTO HŘE NENÍ PROBLÉM ZABÍT NEPŘÍTELE - V TÉTO HŘE JE PROBLÉM JE NAJÍT.

přečetli jen „polámal se mrav-", než usoudili, že o mravencích toho vědí víc, než je jim milé, a šli si to s tou havětí vyříkat manuálně), nebudou ho potřebovat. *Small Soldiers* je hra ze staré známé čeledi tombraiderovitých, ozvláštněné dávkou doomovských genů. Stačí si jen oťukat tlačítka a můžete za zpěvu písně „Kde doomov můj" vyrazit vstříc dobrodružství.

Nepříjemné zjištění číslo 2: Tvůrci zapomněli na starou zásadu: „Čím větší zbraně, tím větší zábava." Nedošlo sice na lovy beze zbraní, jako v krizovém *Fifth elementu*, gorgonita má několik gunů, ze kterých po přátelském polechtání spoušti ukazováčkem vylétávají vesele barevné střely, ale co naplat - charismatem ani účinností se žádná z nich nevyrovná ani obyčejné brokovnici. Pečeť zábavy pro little pařánky eliminovala i prvek brutality. Uznávám, že je trochu nefér chtít, aby z dětských hraček stříkala krev a mozek, ale co je to za řežbu, když umírající protivníci jen drobně světélkují?

Nepříjemné zjištění číslo 3: Zatímco filmové souboje byly přisáté k Zemi a odehrávaly se v bytech a ulicích, playstationová bitka se přesunula na planetu Gorgonitů. Tím se připravila o zajímavou možnost využít známé prostředí atypickým způsobem (viz *Micro Machines* a závody aut na kuchyňském stole). Místo toho je hráčům naservírována další nenápaditá dávka temných tunelů a chodeb. Je fakt, že grafika je nečekaně propracovaná, ale nuda je nudou i v dokonalé grafice.

Nepříjemné zjištění číslo 4: Tohle není střílečka, to je orientační pochod. V této hře není problém zabít nepřítele - v této hře je problém je najít. Většinu vašeho hracího času se budete snažit zjistit, kde právě jste a jak se dostanete pryč.

Small Soldiers obsahuje také volbu multiplayer. Zanechte ovšem jásotu, jediné pocity, které ve vás hra pro dva vyvolá, jsou podobné pocitům trestance uvězněného na samotce. Cesty dlouhými opuštěnými chodbami a bezvýchodné hledání stejně tápajícího protivníka je vhodné pouze pro zavilé samotáře.

Small Soldiers je zkrátka slabota, a to je to škoda. Není to totiž rozhodně odfláknutý projekt. To je jasně vidět jak u grafiky, tak u skvělé hudby, která navíc každou chvíli přeroste do temných omenovských chórů a která by si rozhodně zasloužila lepší hru. Veškerá tahle práce ovšem přichází vniveč. Ve skvěle nabušené tělesné slupce se nachází nebijící srdce.

Jiří Pavlovský

[1] Přežije jen nejsilnější. [2] Teleport. Teleportuje. [3] Tohle už nerozchodí. [4] Brána do jiného světa. Pokud můžu radit, nelezte tam.











[1] Chip Hazard. [2] Chip kontra Archer. [3] Archer, šéf gorgonitů. [4] Bum. Co říct víc. [5] Zabit zeleným diskem.

Alternativy...

Tomb Raider 2	10/10
Tomb Raider 3	10/10
Doom	9/10
One	8/10
Small Soldiers	5/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín

■ GRAFIKA:	**Pečlivě propracovaná, ale nevýrazná a mdlá.**	5
■ HRATELNOST:	**Všechno už tady bylo - a většinou zábavnější.**	4
■ ŽIVOTNOST:	**Nuda vás zabije dřív než protivníci.**	4

Nevadí, že hře chybí nějaká větší spojitost s filmem. Vadí, že jí chybí spád, napětí a radost z masakrování protivníků. Slabota.

5 Z DESETI

ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	akční?

Psybadek

Urputná snaha o originalitu **může vyústit jen ve dvě možná řešení.** Tak schválně, **kam se štěstěna přiklonila v případě této hry?**

Buď totiž vznikne opravdu něco neotřelého a zábavného, nebo pel-mel bez jakéhokoliv náboje. *Psybadek* má štěstí - patří do té první kategorie, ale nemá zase tak velké štěstí, aby se jeho existence obešla bez nějakých těch vad na kráse. Autoři se opravdu snažili, ale jenom to nestačí. Každý z nás se opravdu snaží, když dřepí na hajzlíku, ale ne vždycky z toho vznikne něco trvalého.

Psybadek je sloučenina několika různých stylů hry. Každá vnáší do celku jiný pocit. Jedno však mají společné - chtějí vás za každou cenu pobavit. Někdy tak urputně, až se jim to zrovna jako na potvoru nevede. První z nich je pocit rychlosti, pocit závodu. Na svém téměř skate- či snowboardovém prkně, které se od těch „netéměř" liší hlavně tím, že neustále levituje (rozuměj vznáší se přibližně 5 cm a 38 mm nad zemí) a dokáže vyvinout až překvapivou rychlost vpřed, se snažíte bez úhony projet celou určenou trasou a navíc ještě posbírat všechny takzvané „checkpointy". „Bez úhony" znamená v praxi to, že se snažíte ze všech sil vyhýbat všem náhodně se vyskytujícím živým tvorům, překážkám a nepříjemnostem, které byste na závodní dráze nikdy v životě nehledali. Jako energie vám slouží hvězdičky, které jsou roztroušené po celé délce trati. Ať jich seberete kolik chcete, stačí jeden dotyk s něčím nekalým (nepřátelé, Kalivody apod.), a všecky jsou v pr - *energie na 24 hodin na čtyři*. V tu chvíli jste nejvíc zranitelní. Když rychle aspoň jednu jedinou znovu nevezmete, riskujete to nejhorší - opět se něčeho nevyvarujete, a tentokráte už to bude za život.



Pokud se bez úhony prokoušete, proskáčete a projezdíte závodním úsekem, následuje buď skákací část, nebo akční část. Hned druhý level od začátku je akční, a proto i my začneme tím skákacím. Bohužel, tentokráte nečekejte nic veselého ani vtipného. Skákací část, kterou se autoři bezostyšně vychloubali, není ani tak špatná nebo nezábavná jako neuvěřitelně špatně ovladatelná. Vaše levitující prkno je totiž při takových kouscích silně nevýhodné a často jen potom vzteky koulíte očima, protože jste stále někde mrtví. Můžete sbírat podivná velikonočně pomalovaná vejce a s nimi ničit vlezlé nepřátele (zvláštní způsob likvidace nepohodlných objektů). Kromě vzteku a zarputilosti žádné další pocity.

Třetí a tedy akční část. Většinou jde o jakési odpočinkové sekce, které se vás snaží zbavit stresu, který se ve vás nahromadil během udolávání ostatních levelů, obzvláště těch skákacích. Popravdě řečeno, spíše ve vás vzroste ještě navíc vztek. Ona je totiž mezihra a „mezihra". Záleží čistě na vašich reflexech, úkoly se různí (třeba střelnice na pohyblivé terče - tučňáky) a nejsou nijak lehké. Musíte si osvojit ty správné grify a pak už to jde skoro jako po másle. Převládají střídající se pocity vzteku a uspokojení.

Samozřejmou samozřejmostí takového druhu hry, jako je *Psybadek*, jsou i koncoví nepřátelé. Tady nenarazíte na vůbec NIC nového. V 3D aréně si dáte po hubě s nějakou více či méně zlotřile vypadající kreaturou, nebude to zpočátku nic lehkého, ale úměrně s počtem neúspěšných pokusů také roste a vyvíjí se váš PLÁN. Tedy postup, účinný k likvidaci hlavního padoucha. Pak najednou RUP! a plán je na světě. Jednoduše řečeno, plán je vlastně jakýsi grif, postup podle jednoduchých, jasných, ale zpočátku neviděných pravidel. Pak už většinou není nic těžkého porazit svého soka, je to už jen otázka času.

Lachtan Kalivoda



Většinu akce ve hře *Psybadek* prožíváte stojíce oběma nohama na prkně. Je to bohužel pomalu se sunoucí záležitost.





Tato hra je divná v mnoha ohledech. Například když máte střílet na tučňáky, kteří kolem vás běhají v kruzích. Ach jo.

Alternativy...

Cool Boarders 2	8/10
PaRappa The Rapper	8/10
Bust A Groove	8/10
Cool Boarders	8/10
Psybadek	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Roztomilá a zábavná.	7
■ HRATELNOST:	Obtížná, ale trochu nevyvážená.	6
■ ŽIVOTNOST:	Jen pokud vydržíte.	4

***Psybadek* je sice fajn chvilková záležitost, ale má své nedostatky, díky kterým vás přestane bavit, anebo naopak začne štvát velice záhy poté, co ji začnete hrát.**

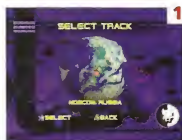
4 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Accolade/Pitbull	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní arkáda

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Test Drive 5

Zdánlivě nezadržitelná série *Test Drive* se vrací v podobě pátého pokračování, ale stojí opravdu za vynaložené úsilí?







[1-3] Možnosti výběru aut a tras jsou neuvěřitelné, ale když se dostane na hru samotnou, je všechno až příliš průměrné. [4] V momentě, kdy hra začne, jde všechno od deseti k pěti. Škoda, přeškoda.



Některé hry mají nepřekonatelné kouzlo. Konec konců už samotná možnost řídit nejsilnější a nejdražší auta na světě je pěkně lákavá. A *Test Drive 5* je ještě svůdnější než většina ostatních, pyšní se totiž několika novými modely a dokonce prototypy aut, která budou na trh teprve uvedena. Smyslným liniím TVR Speed 12 nebo rafinovanosti Aston Martin Project Vantage je těžké odolat. Všechny tyto přísliby však bohužel pak jen umocňují zklamání. Problém je v tom, že *Test Drive 5* stejně jako její předchůdce nejezdí nijak výjimečně. V nabídce má sice hromady skvělých aut, ale když se dostanete na trať, jezdí všechna nápadně podobně a vůbec se nepodobají skutečným strojům - a to ani v nastavení „simulace“. Zjištění, že nejlepší sportovní auta na světě jsou v rychlosti nad 100 m/h nestabilní, že kvičí jako vepříci, mají minimální zrychlení a že trvá roky, než se aspoň trochu přiblížíte k něčemu, co lze nazvat rychlostí, je přinejmenším alarmující. Lepší stránkou hry je, že můžete volit mezi mnoha okruhy a šampionáty. Většinou jde o závody v ulicích, kde se proplétáte mezi dopravou a honíte se s policajty, což sice má své kouzlo, ale určitě nestačí. Po hrách jako *Gran Turismo*, *TOCA Touring Car* a *Colin McRally* je těžké se plně ponořit do her, jako je tato. Být arkádovou závodní hrou není nic špatného, ale závodní arkády musejí poskytovat spoustu zábavy, aby mohly soupeřit s realističtějšími závodními hrami, které jsou na PlayStationu k dispozici - a to se *Test Drive 5* prostě nedaří. Místo toho přináší pořádný kousek zklamání, a to je otrava. Abychom byli upřímní, k nejlepší závodní hře, která se kdy na PlayStationu objevila, má pěkně daleko, a zaujmout mohla tak před rokem či dvěma. Když uvážíte množství opravdu dobrých závodních her, ze kterých můžete na PlayStationu vybírat, nemůže *Test Drive 5* udržet s touto konkurencí krok.

Andy Butcher



Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA Touring Car	9/10
Test Drive 4	7/10
Test Drive 5	6/10





Četné srážky asi nejsou zrovna realistické, ale je to legrace...



Některé tratě jsou dosti divné...

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hezká, ale nepřesvědčivá auta a průměrné pozadí. 7
■ HRATELNOST:	Chvíli je to zábava, ale celkově zklamání. 6
■ ŽIVOTNOST:	Spousta aut k výběru pokud se chcete trápit... 6

Překvapivě průměrná závodní hra, která slibuje mnohem víc, než poskytuje. Existuje doopravdy spousta jiných lepších závodních titulů.

6 Z DESETI







■ VÝROBCE:	King of the Jungle	■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	není stanoveno
		■ STYL:	střílečka

B-Movie

Víte, jaká je skutečně **neodmyslitelná součást** každičkého, i toho nejblbějšího filmu? **Roštěnka!**





***B-Movie* je velice umným mixem známých ingrediencí, jako jsou atraktivní barevné prostředí, rychlá hratelnost a... laserové zbraně. Trochu zmatečná, ale vysoce zábavná.**

Dalo se čekat, že oplzlí emzáci využijí nevídané šance a zkusí ukojit své choutky na jedné takové akci. Přibližně před třemi hodinami přistál na Slemejšských ostrovech první talíř vejcovitého tvaru a vystoupil první emzák, pokoušeje se nalákat nebohou nejbližší svíčkovou na své vztyčené tykadlo nevídaného průměru. To byl začátek invaze a my se obrátíme na našeho reportéra v místě konání, který sice měl původně komentovat něco úplně jiného, ale když už se naskytla ta příležitost...

„Dobrý večer, zdravíčko v pohodlí vašich křesel a teple domova. Docela vám závidím, protože to co se děje tady, se vymyká běžné i stojné lidské představivosti. Na prosluněném nebi křižují vesmírné koráby neuvěřitelnou rychlostí a porušují nejenom všechny fyzikální, ale i dopravní předpisy. Na obranu nebohých lidí bylo povoláno speciální tříčlenné komando, které však díky značnému překvapení nemá příliš zorganizovanou kooperaci. Chybí takřka vše, včetně základních hygienických potřeb a bavlněných plenek. Také zbraně a technika značně pokulhává za protivníky, ale už jsou povoláni největší vědecké kapacity a komando má jednoznačný příkaz - nasazovat životy, ale přežít, ničit a zabíjet, ale nepoškodit cenné technologické výdobytky cizí civilizace. Všechna hystericky ječící dlouhonohá stvoření s utkvělou představou velkých a objemných tykadel emzáků byla letecky evakuována. Inteligenční průměr obyvatel teritoria se opět vrací do normálních mezí."

Tak taková je tedy aktuální situace v místě dění. My se zatím podíváme na vývoj konfliktu a nejzajímavější momenty. Emzáci se činorodě hned po výsadku pustili do ničení všeho, co se jim pod tykadla dostalo. Chrabří piloti dělali co mohli, aby následky zmírnili. Zpočátku měli k dispozici pouze obyčejný kulomet a sací zařízení, kterým se dala zachránit technika či lidské zdroje z ohroženého území. Postupem času však nasazení vědci dokázali vyrobit zbraně alespoň srovnatelné s těmi vetřelčími. Náplň jejich letů byla veskrze stále stejná. Ničení dotěrných korábů, zachraňování civilistů, materiálu a sbírání cenných pozůstatků po alienech. Rychlost a spád akce nelze charakterizovat jiným slovem než zběsilá. Občas by situaci prospělo mít větší přehled a kontrolu nad tím, co se právě děje. Ano správně, ti citlivější z vás poznali, že už jsem vypadl ze své fiktivní invaze a už píši jen jasné poznatky o hře *B-Movie*, která se právě takovou invazí na Zemi zabývá. Je to vlastně čiročirá akce s určitým schématem misí, které musíte dodržet a které sice vypadají různorodě, ale stejně zanedlouho zjistíte, že se vlastně vše opakuje. Vědci vám vynalézají zbraně a nové lodě, akce je tak rychlá a ovládání tak zvláštní, že občas ani nevíte, která bije a co se vlastně bije. Ale ve všem tom zmatku je jakýsi základní řád, díky kterému *B-Movie* nezatratíte, ale naopak s potěšením se budete účastnit té ohromné řeže, která sice vypadá v první chvíli příliš chaoticky, ale stejně je děsně pohlcující. Autoři moc dobře věděli, že dobrou hru nedělá nic jiného, než jak dokáže hráče popadnout za joypad a udržet. Z hlediska inovativnosti, příběhu nebo sebeprezentace žádný zázrak. Ale ve chvíli, kdy vás více zajímá to, jak se pobavíte a jak se vám to bude hrát, nebudete zklamáni. Chtěl jsem tomu dát osm, ale teď před Vánoci je velká konkurence a děda Mráz by se na mne zlobil, a to nechci, tak budu přísnej.

Lachtan Kalivoda



Později se dostanete do vesmíru a upravíte fazónu zeleným tvářím arzenálem Made in Zeměkoule.

Alternativy...

B-Movie	8/10
WarHawk	8/10
Independence Day	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hrubá a trochu nehezká, ale velmi rychlá.	6
■ HRATELNOST:	Je jí tam víc, než by se zdálo.	8
■ ŽIVOTNOST:	20 tvrdých oříšků (úrovní), které je třeba rozlousknout.	7

V první chvilce si třeba budete myslet, že jste udělali přeci jen chybu, když jste mi uvěřili, ale to je jen první dojem. Na ten přeci rozumný člověk nedá.

7 Z DESETI

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Ve třetím pokračování naší soutěžní rubriky jsme pro vás dali ve spolupráci s firmou Game Line působící v Brně dohromady následující kolekci her čítající pochopitelně třináct kousků. Opět stačí jednoduše odpovědět na otázky (nikoli v duchu, ale písemně na korespondenčním lístku) a zúčastnit se losování odesláním na naši adresu. Přejeme hodně štěstí.


1.


2.


3.

O CO SE HRAJE?

7x nejlepší hra minulého čísla *Duke Nukem: Time to Kill*

4x simulace rychlých člunů *Powerboat Racing*

2x horká novinka podle filmu *Small Soldiers* (recenze v tomto čísle)

OTÁZKY

Je jich opět pět a jsou poněkud jiného typu, než jste byli zvyklí. Na této stránce je pět očíslovaných screenshotů ze známých her, se kterými jsme si záměrně graficky trochu pohráli. Stačí přiřadit ke každému číslu správný název hry. Pomoci by vám mělo prohlížení starších čísel PSM.

UZÁVĚRKA

Uzávěrka této soutěže je stanovena na 20. ledna 1999.


4.


5.



Adresa sponzora

(není určena k zasílání odpovědí):

Game Line

Merhautova 161

613 00 Brno

GAME Line

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

PSM SE SPOJIL S OFICIÁLNÍ ZÁKYSNICKOU TELEFONNÍ LINKOU SONY ZVANOU POWERLINE, ABY VYPÁČIL NĚCO Z JEJÍ POKLAONICE VĚOOMOSTÍ I PRO VÁS, NENAPRAVITELNÉ HERNÍ POOVODNÍKY.

Jak vidíte, tentokrát se narozdíl od minulého čísla dostalo méně prostoru na oblíbenou rubriku Top Secret. Všem, kdo už začali truchlit, bychom velmi rádi vzkázali toto: jde o jev zcela dočasný, který jednoznačně souvisí s vánoční lavinou nových superatraktivních her. Toto číslo se intenzivně věnuje mapování co možná největšího počtu novinek na trhu. Důvod je prostý: herní firmy v souvislosti se svátky chrlí extrémní množství často velmi kvalitního (ale někdy také brakového) softwaru na trh. Správně totiž předpokládají, že zájem o jejich produkty bude v tomto období ze strany vás hráčů (a těch, kteří vám nakupují dárky) enormní. Proto považujeme za velmi významné přispěchat vám ještě před Štědrým večerem na pomoc, dát vám tipy na krásný dárek a odradit vás od nepovedených věcí. Myslíme si, že stojí za to, postihnout toho co nejvíce i na úkor populárních cheatů. Ty vám totiž neutečou, ale kdybyste dostali nebo dali dárek ve formě hry nízké kvality, těžko bychom to napravili pozdní recenzí. Co se týče rubriky Top Secret, naopak tendence vždy byla ji rozšiřovat a zkvalitňovat. Nepochybně jste si toho všimli, a jste-li příznivci této části našeho časopisu, pak jistě rádi uslyšíte, že tato tendence bude nadále pokračovat. Toť pro tentokrát z redaktorského stanoviště vše. Užijte si alespoň těchto pár stránek.

ŠŤASTNÁ 13 (VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE Z PSM 7)

Poprvé se zde setkáváme při vyhlášení výsledků pravidelné soutěžní rubriky Šťastná 13. Přestože otázky nebyly nijak lehké, přišlo zatím nejvíce odpovědí v naší krátké historii. Nebyly ovšem všechny správné a dokonce se nenašlo ani potřebných 13 korespondenčních lístků, na kterých by byly všechny odpovědi v pořádku, takže někteří vylosovaní pocházejí ze skupiny se 4 platnými odpověďmi. Zde jsou tak, jak měly být:

1. Sídlo společnosti Psygnosis je v anglickém Liverpoolu.
2. Distributorem skotské DMA Design (např. *Grand Theft Auto*) je firma Gremlin Interactive (uznávali jsme i BMG, která distribuuje produkty DMA v některých teritoriích).
3. Exotické sídlo Square je v Honolulu.
4. Eidos se zabývali před videohrami vývojem nejnovějších technologií.
5. Ken Kuturagi, „otec PlayStationu", pracuje pro Sony CE USA.

Pátá otázka způsobila nejvíce potíží. Většina chybných odpovědí uváděla, že Kuturagi pracuje na PlayStation 2. Vzhledem k tomu, že se japonská centrála zdráhá potvrdit cokoli o PS 2, považujeme tuto odpověď minimálně za nepodloženou. Přesto vzhledem k výše řečenému jsou mezi výherci ceň i někteří, kteří takto odpovídali. Zde jsou všichni výherci, kterým bude hra zaslána:

Resident Evil 2:
✗ Martin Volejský z Přelouče
✗ Jakub Lebeda z Havířova
✗ Kamil Bartoň z Jeseníku
✗ Roman Plaček z Bohumína
✗ Karel Koutský z Prahy 1

NBA Live '98:
✗ Vít Pitner z Karviné
✗ Marek Štúrala z Dalovic
✗ Petr Slanina z Ostravy
✗ Pavel Balatka z Prahy 6
✗ Jiřina Pavlová z Plzně

Test Drive 4:
✗ Tomáš Jeřábek z Nymburka
✗ Patrik Neumann z Českých Budějovic
✗ Milan Biely z Bohumína

Zachovejte nám přízeň!

POWERLINE

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start

Všechny postavy: ↑ ↓ ↓ ↑ ← △ → □ ↓ ○ L1 L2
Trhání: ← ← ○ → → □
Nekonečně kouzel:
→ → ○ ← ← L1 R2 L2 R1
Závěrečná sekvence:
↑ □ △ ○ □ △ ○ ↓
○ △ □ ○ △ □
Resetovat závěrečnou sekvenci:
↓ ○ △ □ ○ △ □ ↑
□ △ ○ □ △ ○

POWERLINE

C&C: RETALIATION

Cheatový režim
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel. To znamená, že musíte na tyto znaky opravdu kliknout na nástrojovém pruhu, ne jen zmáčknout příslušná tlačítka, rozumíte?

Nepřemožitelnost
□ ✕ ○ ✕ △ △
Celá mapa
△ △ ✕ ○ △ □
Parabomba
✕ ✕ ✕ ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ ✕ ○ ○
Peníze pro lidi
□ ✕ □ ✕ □ ○
Peníze
✕ ✕ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
○ ○ △ ✕ ✕ □
Okamžitá porážka
○ ✕ ○ □ □ ✕
Jaderný útok
○ ✕ ○ ○ ✕ □

Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △

Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

POWERLINE

ROSCO MCQUEEN

LAUNDRY 2:	**FLUFFY**
LAUNDRY 3:	**SWEATY**
AUTO 1:	**HOTROD**
AUTO 2:	**GREASE**
AUTO 3:	**BIGEND**
HAROLDS 1:	**SMELLY**
HAROLDS 2:	**WIDETV**
HAROLDS 3:	**PILLOW**
LEISURE 1:	**TRICEP**
LEISURE 2:	**MOTION**
LEISURE 3:	**HIPHOP**
RESIDENTIAL 1:	**KENNEL**
RESIDENTIAL 2:	**BARREL**
RUNAROUND:	**SPLASH**

POWERLINE

BLAST RADIUS

Cheaty uvádíme na přání Tomáše Pavlíčka z Brna.

Více misí
V hlavním menu zmáčkněte: L1 → L2 ↓ SELECT ← ↓ R2 R2 R2 SELECT ↑ a poslechněte si výbuch. Měli byste dostat čtyři zvláštní mise, pokud jste dříve nepoužili některý z ostatních cheatů.

Hlavy místo planet
Opět v hlavním menu zmáčkněte: ↓ ↑ L1 → L1 ↑ → R2 L1 L2 a poslechněte si výbuch. Měli byste získat přístup do prvních čtyř úrovní, ale místo planet teď máte hlavy programátorů. Další čtyři mají místo planet jiné „legrační" objekty a po nich se vše vrátí k normálu.

Zdokonalení všech lodí
Začněte v hlavním menu a zmáčkně-

te: → [L1] ↑ ↑ ↓ → [R2] [L2] [R2] ↓ ↑ ↓ a znova uslyšíte zvuk exploze. Teď spusťte hru s kteroukoliv lodí a pak z ní vyjeďte. Snad byste měli mít možnost dostat se do sektoru pět a moci si vybírat ze všech vylepšených lodí.

Přízračná loď
Pokud jste získali všechny vylepšené lodě, můžete v hlavním menu zadat toto heslo: ← → [L1] ← → [L1] [R2] [R2] [L2] ← → ↑ a i tuto řadu by měla provázet exploze. Jako prve začněte hru a vyskočte z ní. Přízračná loď a sektor osm by teď měly být vaše.

POWERLINE

DEAD BALL ZONE

All teams and Stadiums
Na obrazovce výběru jazyku zvolte italštinu, pak zmáčkněte [R1] a [L2] a [□] a podržte přesně osm sekund. Odemknete tak všechny skryté stadiony a týmy..

POWERLINE

DEAD OR ALIVE

Všechny týmy a stadiony
Na obrazovce pro jazyk označte italštinu, podržte osm sekund [R1] a [L2] a [□]. Ve výběru by měly nyní být k dispozici všechny týmy i stadiony.

Zvláštní hlasy
V tréninkovém režimu zapněte Command Mode, pak předveďte celý pohybový repertoár postavy, a tak odemknete volbu zvláštního hlasu.

Hrajte jako Ayane
Nejdříve získejte přístup ke všem extra kostýmům. Toho dosáhnete tak, že postupně dokončíte hru s každou postavou v režimu Tournament. Stupeň obtížnosti musí být nastaven na normální. Až získáte přístup ke všem kostýmům (a není jich málo), budete mít k dispozici i Ayane.

Speciální konfigurační volby
Přepněte se na obrazovku voleb a označte menu speciálních konfigurací. Tyto volby můžete získat různými způsoby:

Změna bojového řádu
(standardní/náhodný/nastavitelný)
Když dosáhne časomíra 3:00'00 nebo když hru jednou dokončíte s jakoukoliv postavou.

Nastavení odrazů
(vysoké/normální/žádné odrazy)
Když časomíra hry dosáhne 12:00'00 nebo dokončíte režim Kumite s 80 % úspěšností.

Nastavení poškození
(bez nebezpečí/malé/normální/velké/smrtelné)
Vyhrajte hru se všemi deseti postavami v režimu Survival nebo ve standardním nastavení nebo když časomíra dosáhne 9:00'00.

Systémový hlas
(Sakura/Wakana)
Sakura: 100krát poražte Kasumiho nebo počkejte, až časomíra dosáhne 15:00'00.
Wakana: s kteroukoliv postavou vyhrajte jednou hru.






[1] *C&C Retaliation*: jak se stát nesmrtelným. [2] *Gex 3D*: jak získat neomezeně životů. [3] *Klonoa*: tajnůstky. [4] *Rosco McQueen*: přístup do všech levelů.

POWERLINE

KLONOA

Prémiová úroveň Extra Vision
Osvoboďte všech 72 Phantomilianů, abyste získali přístup do této super těžké úrovně.

Hudba
Dokončete prémiovou hru Balue's Tower a získáte přístup k docela slušnému music boxu.

Ohňostroj
Dokončete hru Extra Vision s ideálním bodovým ziskem (150), uvidíte závěrečnou sekvenci, kde Lephise a Klonoa poslouchají music box. Obloha se pomalu zatmí a začne ohňostroj.

POWERLINE

GEX 3D

Nekonečný život
Pomocí stlačení [START] a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte [L2] a zmáčkněte: ↑ ↑ ↓ → [△] ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.

Nejlepší konec
Při startu musíte mít na kontě všechny prémie a bonusy. Nejsnadnější cesta, jak toho dosáhnout, je napsání následujícího hesla: [R1] [R2] [×] [L2] [□] [×] [□] [R2] [R2] [R2] [×] [L2] [□] [×] [R2] [□] [L2] [R2] [×] [L2] [R2] [×] [L2] [×] [R2] [□] [L2] [R2] [×] [□].
Nyní musíte porazit Reze v Channel Z, a uvidíte druhý, mnohem lepší konec.



Dead Or Alive: jak dostat speciální hlas a extra kostými pro každého bojovníka.

Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte [L2] a zmáčkněte: ↓ → ↑ ↓ → ← → ↓ ↓.

Nepřemožitelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte [L2] a zmáčkněte: ← → [△] ↓ → ←.

Výběr úrovní
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte [L2] a zmáčkněte: ← ← → ← [△] ↓ →. Vraťte se do hry a zmáčkněte [SELECT], abyste vyvolali speciální menu. Teď zmáčkněte ←, a získáte přístup do dalších částí.

Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte [L2] a zmáčkněte: → [△] → ← [△] [×]. Nyní se na obrazovce ukáže časomíra.

Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte [L2] a zmáčkněte: [△] ← [○] ↑ ↓ . Až začnete znova hrát, Gex promluví vždycky, když zmáčknete [SELECT].

POWERLINE

GOLDEN GOAL

Anglie 1966
Zmáčkněte [L1] [L1] [L1] → na obrazovce pro volbu týmu, a měli byste uslyšet rámus. Jděte do Evropy a pro přechod do zvláštních týmů zmáčkněte →. Nyní by měl být k dispozici tým Anglie 1966. Nyní si také můžete vybírat mezi dalšími tajnými týmy:
Brazílie 1970
Zmáčkněte [R1] [R1] [R1] →.
Tým BMG
Zmáčkněte [L2] → → ←.
Hvězdný tým
Zmáčkněte [L2] [L2] [L2] →.
Africké hvězdy
Zmáčkněte [R2] ↑ ↑ →.
Azzuri (nejlepší italský tým v historii)
Zmáčkněte [L2] ↑ ↑ →.
Hvězdy Severní Ameriky
Zmáčkněte [L1] ↓ ↓ →.
Hvězdy Jižní Ameriky
Zmáčkněte [R2] ↓ ↓ →.
Evropské hvězdy
Zmáčkněte [L2] ↓ ↓ →.
Z-Axis
Zmáčkněte [R1] ↓ ↓ →.
Australsko-asijské hvězdy
Zmáčkněte [R1] ↑ ↑ →.
Oranjes
Zmáčkněte [L1] ↑ ↑ →.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 10

V PRODEJI OD POLOVINY LEDNA

V NOVÉM ROCE 1999 S NOVÝMI HRAMI...

Budoucnost konzoly PlayStation • Pravda o PlayStation 2 • Novinky v oblasti příslušenství k PSX od firmy Sony pro příští rok • A velký průvodce všemi známými hrami, které nás čekají v roce 1999

ROLLCAGE

SVĚTOVĚ EXKLUZIVNÍ

recenze brilantního závodního zázraku od Psygnosis

LARA & SPYRO!

Hratelná dema dvou vánočních hitů na CD!

METAL GEAR SOLID

- příchod nejočekávanější hry formátu PSX se blíží!

NA CD 11 EXKLUZIVNÍCH DEM



- ***Tomb Raider 3*** **- hratelná**
- ***Spyro The Dragon*** **- hratelná**
- ***Colony Wars - Vengeance*** **- hratelná**
- ***Bust A Groove*** **- hratelná**
- ***Victory Boxing*** **- hratelná**
- ***Wreckin' Crew*** **- hratelná**
- ***Sentinel Returns*** **- hratelná**
- ***Future Cop: LAPD*** **- hratelná**
- ***Mah-Jongg*** **- hratelná**
- ***F1 '98*** **- videoklip**
- ***Alundra*** **- videoklip**







Tak například byste mohli nařezat nějakou pěkně vypečenou husu a nacpat ji do svého PlayStationu. Nicméně jediným způsobem, jak skutečně dospějete k nějaké šílenosti, ať už v ní půjde o tanky, fotbálek nebo domino, je, že si místo té husy do PlayStationu vložíte náš demo disk. Prostě drůbež (ať je jakkoli čerstvá) a PlayStation k sobě moc dobře nepasují.

ISS Pro '98





[1] Míči v cestě do branky stojí pouze zeď z masa, kostí a nylonových podkolenek. [2] Právě jsem to tam dostal!

■ DISTRIBUTOR:	Konami
■ STYL:	fotbal
■ PROGRAM:	hratelné demo

ISS Pro od Konami bylo jedním z prvních skvělých fotbalových simulátorů, takže se logicky očekávalo, že stejně skvělé bude i pokračování této hry. Díkybohu, jak ostatně budete mít šanci zjistit z tohoto dema, *ISS Pro '98* tato očekávání v bohaté míře naplnilo. V tomto demu si můžete zahrát v roli dvou týmů, které se probojovaly do finále MS, tedy Francie a Brazílie. Je zde režim pro jednoho i více hráčů, přičemž v hlavním menu si můžete navolit nejrůznější volby, například že si to rozdáte jeden proti jednomu s vaším PlayStationem nebo z některým ze svých kamarádů, anebo dokonce si můžete navolit takový režim, že budete se svým kamarádem spolupracovat v týmu a budete hrát proti PlayStation. Když uprostřed hry stisknete tlačítko Start, budete moci volit rychlost hry, úhel pohledu kamery, to, jaké informace budou zobrazovány na obrazovce a podobně - to vše v průběhu hry.

Součástí dema je rovněž mnoho formací a strategií, které se posléze objevují v úplné hře, což vám umožňuje přestavovat vaše mužstvo tak, jak vás zrovna napadne, a volit svou nejoblíbenější taktiku. Obrazovka, na které se vám objevuje rozložení formace, je tak jasná, že je zbytečné k ní něco říkat - ty malé obličeje, které jsou vedle každého hráče, zobrazují jeho herní kvality, a pokud je nasvítíte, získáte přehled o jednotlivých schopnostech těchto fotbalistů. Chcete-li přemisťovat hráče z jednoho místa na druhé, použijte k tomu tlačítko X, chcete-li přetvořit formaci či si vybrat nějakou strategii, následujte pokynů na obrazovce.

Mějte však na paměti, že jakmile hru jednou spustíte, můžete měnit pouze formaci a vyměňovat hráče pouze tehdy, když je míč mimo hru. Je to fakt fajn, jako doopravdy...



■ Ovládání

D-Pad - pohyb hráčem
L1 výběr dalšího hráče
R1 sprint
START pauza a menu

S míčem...
◎ přiťuknutí
⊗ krátká přihrávka
▣ střela
△ kolmý pas

V obraně...
◎ skluz
⊗ nátlak
△ brankář

■ Další rysy

Všichni hráči disponují širokým pohybovým rejstříkem, vše závisí na tom, jaká tlačítka stisknete a kde se právě vzhledem k nim nachází míč. Budete-li trochu trénovat, zvládnete i hlavičky v pádu či dokonce střelu nůžkami přes hlavu.

■ Další informace

ISS Pro '98 (PSM 6, 9/10) je rozhodně jedním z nejlepších fotbalových simulátorů pro PlayStation, takže vám velice vřele doporučujeme běžet a honem si ho koupit.



[1] Tomu malému číslu nad vaší hlavou žádný z protihráčů nevěnuje pozornost. [2] „Au, akorát na vanu." [3] Někdy je docela sranda i jen tak se na míč dívat. [4] Na noze máte gól.

Abe's Exoddus

[1-2] Stejně jako v první hře, i zde přes obrazovku rolují pokyny, které vám říkají, co dělat. Tento vás jemně upozorňuje na mechaniku hry.





■ DISTRIBUTOR: GT Interactive

■ STYL: plošinovková adventura

■ PROGRAM: hratelné demo

Tajemným a ponurým světem jménem Oddworld se vrací Abe, hrdinný Mudokon, jehož miluje snad každý. Abe byl původně dělníkem v obrovské RuptureFarms, pak, když se dozvěděl, že on i jeho druzi mají skončit na talíři, se ale rozhodl osvobodit své spoluvězně a spolu s nimi uprchnout. Jeho dobrodružství jej zavedla do odlehlých končin Oddworldu, pak se vrátil do továrny a za pomoci Mudokonů, které předtím osvobodil, svrhl Mollucka a celou továrnu srovnal se zemí.

Nyní se však Abe dozvěděl o dalším rozlehlém komplexu, kde Mudokoni pracují jako otroci, tudíž se s bandou souputníků vydal je osvobodit. Naneštěstí se nechtěně oddělí od svých druhů, a tudíž je na vás, abyste ho provedli rozlehlým prostorem továrny, jejíž interiér připomíná labyrint. Asi jste již uhodli, že vaším úkolem je zachránit co nejvíce otroků.

Předkládané hratelné demo obsahuje speciální verzi první oblasti *Abe's Exoddus*. Je zde kompletní úroveň, doplněná o obrazovky, na nichž se dozvíte, co a jak dělat. Dávejte pozor na rolující instrukce na elektronických monitorech. Budete-li dbát těchto rad, nepochybně do tajemství Abeho posledního dobrodružství snadno proniknete.

■ Ovládání

← + → chůze
↑ výskok/otočení
↓ přikrčení/slézt dolů
← + → kutálení se (když se přikrčíte)
△ výskok
□ akce
⊗ pouštění plynů
D-pad + ○ hod
D-pad + R1 + △ skok v běhu
D-pad + R1 běh
D-pad + R2 plížení

L1 + L2 zpěv

Stisknout L1 a držet
△ Hello (Ahoj)
○ Work (Pracuj)
⊗ Wait (Počkej)
□ Follow me (Pojď za mnou)

Stisknout L2 a držet...
△ pochvala
○ omluva
⊗ facka
□ Stop it! (Nech toho)

■ Další rysy

Stejně jako *Abe's Oddysee* i *Abe's Exoddus* je doslova napěchován hádankami a skrytými prostory, kterými tvůrci hry rozhodně nešetřili. K dokončení jedné úrovně nemusíte nutně osvobodit všechny Mukodony, ale vězte, že všichni, které necháte na holičkách, jsou odsouzeni k potupné smrti z rukou odporných Sligů. Nemyslíte, že stojí za to, dát si o něco více práce a snažit se přijít na co nejvíce hádanek?

■ Další informace

Abe's Exoddus se právě v těchto dnech objevuje na pultech a vy si mimo zahraní dema můžete přečíst i příslušnou recenzi v tomto čísle. Jinak, co se týče *Abe's Oddysee*, vězte, že byla hodnocena známkou 9/10.





[1] Musíte se opatrně plížit, jinak neujdete zranění. [2] Nádhera v hávu FMV.



MediEvil

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D adventura

■ PROGRAM: hratelné demo

Sir Daniel Fortesque byl kdysi udatným bojovníkem. Nyní se vydal zničit mocného čaroděje Zaroka - člověka tak zlého, že to ani slovy vyjádřit nelze. Avšak našeho rytíře potkala velice nešťastná nehoda - zapletl se do bitvy, v níž přišel velice trapným způsobem o život. Nyní, poté co uběhlo několik let, záhadný duch oživil Danielovu kostru, čímž mu pochopitelně poskytl ještě jednu příležitost, aby čaroději Zarokovi vyprášil kožich přesně tak, jak si to již dlouho zasluhuje.

Toto exkluzivní, plně hratelné demo vám nabízí několik prvních úrovní z plné verze hry. První oblast je celkem vzato bezpečná, váš hrdina zde najde několik velice základních zbraní, takže se bude moci dostatečně vyzbrojit a vy budete mít příležitost seznámit se s ovládáním.
Doporučujeme se pustit do druhé části teprve tehdy, budete-li mít pocit, že hru zvládáte levou zadní - mezi tajemnou kryptou a nelítostným, nebezpečným venkovním světem je totiž obrovský rozdíl v obtížnosti.

Hra samotná je pojatá jako trojrozměrná adventura, Daniela v ní vidíte z té dnes tak velice populární perspektivy třetí osoby. Musíte bojovat se zlými příšerami, sbírat power-upy, přičemž na vás čekají všechny požitky, které trojrozměrné hry skýtají. Na první pohled zaujmou střihané scény, skvělá grafika pozadí, avšak *MediEvil* je jedinečný i svým velice břitkým, někdy absurdním smyslem pro humor. Například si všimněte, jak Daniel bojuje holými rukama s příšerami, když zrovna nemá po ruce žádnou zbraň...





[1] Náš hrdina kolem sebe efektně mává šavlí. Přiblížíte se k němu, a rozseká vás na guláš. [2] Zombie lze buď zabít nebo jim zbaběle utéct.

■ Ovládání

D-pad - pohybovat Danielem (dvojitý click znamená běh)
⊗ útok zvolenou zbraní
□ útok sekundární zbraní nebo speciální útok aktuální zbraní
◎ skok
△ krýt se/ uhnutí
L1 výběr cílu
R1 + D-pad ustup stranou nebo vzad
△ + běh výpad (pouze disponujete-li touto schopností)
SELECT zobrazení inventáře, výběr zbraně, brnění a dalšího vybavení
START pauza, volba
L2 nebo R2 pohyb kamery doleva nebo doprava
L2 + R2 aktivace kamery pohledu (použijte D-pad)

■ Další rysy

Toto demo je napěchované nejrůznějším vybavením, brněním, zbraněmi a power-upy, které jenom čekají na to, až se jich Daniel chopí. Určité pokyny a instrukce lze rovněž získat přečtením mnoha knih, které se kolem vás povalují - stačí k nim přistoupit a stisknout X, a poté si prolistovat jejich obsah.

■ Další informace

Recenzi na hru *MediEvil* jste si mohli přečíst v minulém čísle. Ohodnocena známkou 8/10.







[1] Ten nejméně pohledný ldadný hrdina ve světě her pro PlayStation je tím ošklivější, čím déle se na něj díváte. [2] Vezmi nohy na ramena, chlapče, a utíkej!

Blast Radius



■ DISTRIBUTOR: Psygnosis

■ STYL: 3D vesmírná střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Sláva. *Blast Radius* se vrací. Sice jste již měli jednu možnost s demem této hry se seznámit, avšak jelikož v poslední fázi úprav došlo k některým změnám, zejména co se týče link-upu pro dva hráče (vřele doporučujeme), a také proto, že se nám tato hra jednoduše líbí, rozhodli jsme se vám její demo předvést ještě jednou.

Blast Radius je vlastně poněkud staromódně laděná bojovka, kde tím, co určuje dění kolem, jsou bystré reflexy a hbitý prst na spoušti. Hra oplývá skvělou trojrozměrnou grafikou, takže jistě náležitě oceníte jak bitevní plavidla, tak nejmodernější zbraně.

Tato demo verze obsahuje dvě stíhačky, s nimiž je třeba naučit se létat a bojovat. Vaše schopnosti důkladně prověří letka nepřátelských pilotů. Každá mise ve hře sestává z daných specifických úkolů - jejich znění se dozvíte ještě předtím, než usednete do kokpitu. Až se dostanete přímo do bitevní vřavy, používejte tlačítko pro zaměřování a také radarový displej. S jejich pomocí totiž snadno zaměříte nepřátelské objekty a snadněji jim následně rozcucháte fazónu. Provést likvidační akci je po zaměření snadné: musíte se jen naučit následovat šipku na vašem displeji. Vaše plavidlo je vybaveno rychlopalnými laserovými děly, která mají téměř neomezené množství munice, dále máte k dispozici omezené množství sekundárních zbraní, včetně řízených střel a torpéd s velkou ničivou silou. Můžete si tedy sami vyzkoušet, jaká zbraň na toho či onoho nepřítele platí nejvíce, nezapomeňte ovšem poctivě sbírat power-upy, které zůstávají na místě odpálených objektů.

■ Ovládání
↑ nahoru
↓ dolů
← doleva
→ doprava

L1/R1 rolovat doleva/doprava
R2 zrychlení
L2 zpomalení

⊗ střelba laserem
▢ volba cíle
△ volba speciální zbraně
◯ střelba speciální zbraně

R1 + R2 zoom radaru
L1 + L2 oddálení radaru
L2 + R2 turbo rychlost
L1 + R1 změna úhlu pohledu

■ Další rysy
Kromě toho, že toto demo nabízí příležitost notně se procvičit ve střelbě na nepřátele ovládané počítačem, je rovněž kompatibilní se sonyovským propojovacím kabelem. Spojte dva přístroje, do obou vložte disk, zvolte *Blast Radius* a poté zvolte volbu pro dva hráče.

■ Další informace
Hru jsme recenzovali v PSM 5, kdy jsme jej ohodnotili známkou 8/10.



Mr Domino

■ DISTRIBUTOR: JVC

■ STYL: závodní/logická

■ PROGRAM: hratelné demo

Ne, toto není simulátor nějakého šíleného roznašeče pizzy. Namísto toho se jedná o hratelné demo té snad nejpodivnější playstationové hry vůbec. Onen prostý název - Mr Domino - říká vše. Vaším úkolem je provést ho řadou úrovní tím způsobem, že v různých situacích budete provádět příslušné triky.

Každá úroveň je stavěna jako cesta, po které šťastně poskakuje *Mr Domino*. Na různých místech této cesty se nacházejí body, které se musíte pokusit překonat tak, že sestavíte dominové kameny a poté je zbouráte, čímž se před vámi otevře další kus cesty. Budete-li to dělat úspěšně, často se vám podaří shodit i různé předměty kolem, takže pokud budete kameny stavět chytře, máte šanci vyvolat dlouhou řetězovou reakci. Až trefíte všechny cíle, otevře se před vámi další stupeň naprostého šílenství.

Zní vám to zmateně? No ono to také zmatené je, přinejmenším do té doby, než hru plně zvládnete, přičemž nejlepší způsob, jak toho dosáhnout, je několik desítek minut ji hrát. Poté objevíte ony všemožné triky a s chutí strávíte před obrazovkou několik dalších hodin. Připravte se, že vzácné okamžiky svého života budete plýtvat na to, abyste objevili ty nejlepší kombinace kamenů domina. My vás varovali....

■ Ovládání
↑ zrychlení
↓ zpomalení
← a → obrat vlevo či vpravo

⊗,▢,◯, nebo △ polož kostku Domina

■ Další rysy
Úplná verze této šílenosti přímo oplývá množstvím ďábelských úrovní speciálně vytvořených tak, aby zaměstnaly vaše mozkové závity a znemožnily vám jakoukoliv činnost, kromě hraní. To myslíme vážně.

■ Další informace
Na *Mr Domina* jsme se v krátkosti podívali v PSM 4, kde obdržel hodnocení 8/10. Hra se nám fakt šíleně líbila. Doposud se nám z toho nepodařilo plně zotavit.





V prvním kole před cíl postavte několik kamenů domina, až půjdete podruhé kolem, shoďte je, a dostanete se do druhého kola.

Unholy War

■ DISTRIBUTOR: Crystal Dynamic

■ STYL: boj v aréně

■ PROGRAM: hratelné demo

V *Unholy War* si zaválčíte, až vám z toho půjde hlava kolem. Hra je jakýmsi křížencem tradiční bojovky a soubojové hry typu *Bomberman*. Boje se odehrávají v hrůzně vypadající aréně a předkládané demo vám umožňuje poměřit své bojovnické schopnosti buď s kamarádem, nebo přímo s procesorem vaší PlayStation. K dispozici máte šest postav a čtyři různé arény.

Každá postava má svůj vlastní ukazatel životní energie, který se postupem doby doplňuje. Značky na tomto ukazateli vám dávají na srozuměnou, kolik energie potřebujete k provedení určitých akcí - každá postava disponuje třemi speciálními chvaty nebo výpady. A to je tak vše, prostě si k tomu sedněte a dejte se do boje.

■ Ovládání

D-pad - pohyb postavičkou
ⓧ skok
ⓞ,Ⓐ,◎ útok a síla (odlišné charakter od charakteru)

■ Další rysy

Různé postavy mají různé silné a slabé stránky. Klíčem ke hře tudíž je naučit se všem chvatům a dobře využívat prostředí. Rovněž se s každým úspěšným útokem doplňuje ukazatel energie. Důležité je však útok správně načasovat, přeci se nevydáte z energie, ještě než se k vám soupeř přiblíží....

■ Další informace

Veškeré detaily o kompletní verzi se dozvíte v recenzi, která se objevila v minulém čísle PSM.



[1] Pár Killcyclů si to rozdává v typicky chaotickém prostředí hry *Unholy War*.
[2] Killcycle vítězí. to se dalo čekat.

score

č. 60

Nové SCORE je jubilejní a výjimečné - z čísla 60 snadno vyvodíte, že je tomu právě pět let, co číslo 1 spatřilo světlo světa. Slavnostní SCORE bylo rozšířeno na 148 stran, aby se do něj vešel jak článek o nejlepších 50 hrách všech dob, tak i informace o nejžhavějších předvánočních novinkách. V sekci Preview se seznámíte s detaily očekávaného pokračování *Diabla - Diablo 2*, s revolučně pojatou multiplayer akcí *Quake 3 Arena*, s úžasnou adventurou *King Quest: Mask of Eternity* či s pozoruhodnou českou hrou *Poseidon*.

V předvánočním výběru her vám poradí obsáhlé recenze na dlouho očekávanou hororovou akci *Blood 2* či exkluzivní recenze na výbornou hru *Half-Life*, vynikající mix akční hry s nádechem adventure; hru, kterou někteří z nás považují za nejžhavějšího kandidáta na nejlepší akci roku. Další exkluzivní recenzí je *Tomb Raider III*, největší a nejlépe vypadající hra celé série, která je tuze tuhá a navíc vypadá úžasně. Dinosaury budeme lovit v *Trespasseru*, o panáky se starat v *Populous: The Beginning* a rychlá auta řídit v *Test Drive 5*. Čekají vás i *Settlers 3*, policejní *SiN* a mnoho dalších recenzí.



Pokud snad chcete pod stromeček akcelerátor, poradí vám Techbox. A připraveno je i mnoho soutěží - soutěž o *Tomb Raider III*, s *Branami Skeldalu* se soutěží o počítač a s firmou Ericsson! SCORE 60 si rozhodně nesmíte nechat ujít.



B-Movie

■ DISTRIBUTOR: GT Interactive

■ STYL: 3D střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Představte si trojrozměrnou verzi klasické arkády, například takového *Defendera*, kříženou s nějakým nesmírně šťavnatým sci-fi filmem z padesátých let. Výsledkem bude, že dostanete obrázek o tom, jak vypadá *B-Movie*. Ve hře vám připadla role pilota výkonného vesmírného plavidla, musíte létat kolem a kolem, přičemž každého ufóna, na něhož narazíte, je třeba bez milosti zlikvidovat, dále je nutné sbírat veškeré předměty, na které narazíte, hlavně ty, co zbudou z trosek ufonské lodi. Také je vaším úkolem zachraňovat lidi, nešťastníky, co se jakýmsi podivným způsobem dostali do vroucího středu meziplanetární války. A to je jen tak pro začátek.

Toto hratelné demo vám nabízí jednu kompletní úroveň, kterou si tedy můžete zblízka prohlédnout, vyzkoušet si, jak se likvidují nejrůznější nepřátelské objekty, můžete sbírat nejrůznější power-upy a vyzkoušíte si i některé speciální úkoly. Nejprve byste se měli seznámit s tím, jak vaše loď létá, a poté si prohlédnout obrazovky s informacemi (viz Další rysy), kde dostanete podrobné instrukce ohledně toho, co byste asi měli dělat. Anebo si také pochopitelně můžete jen tak poletovat kolem šílenou rychlostí a pálit po všem, co se jen pohne.

■ Ovládání

D-pad - změna směru

⊗ rychle vpřed

△ rychle dozadu

◎ střelba

L2 a R2 klouzání doleva nebo doprava

R1 výběr zbraní/zařízení

START pohled na informace

■ Další rysy

Tato demo verze obsahuje série krátkých informací, které vás podrobně obeznámí s jednotlivými aspekty hry. Stiskněte tlačítko Start a k těmto informacím dostanete přístup, a to i během hry.

■ Další informace

Na hru *B-Movie* najdete pochopitelně v příslušné recenzi.



První postmoderní počítačová hra? No možná ani tak ne, ale přesto je to legrace střílet létající talíře a malinké postavičky.

Crash Bandicoot 3

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D arkádová adventura

■ PROGRAM: videoklip

Ano. Crash se vrací a toto filmové demo vám může přiblížit, jak jeho návrat bude asi vypadat. Více informací vám přinášíme na stranách vyhrazených recenzím. Pokud jste si je přečetli víte, že tato hra je absolutní nutnost! Těšte se na exkluzivní hratelné demo, objeví se velice brzy na začátku roku 1999.



Fluid

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D ambientní hudba

■ PROGRAM: hratelné demo

Už jste zatoužili po tom, stát se hudebně nadaným delfínem a komponovat hudební sekvence, zatímco budete proplouvat blankytně modrým, trojrozměrným oceánem? Pokud je tomu čirou náhodou tak, pak máte neuvěřitelné štěstí: toto demo je zde právě pro vás. Podrobné instrukce, o co ve hře jde, najdete v nápovědě v hlavním menu nebo se podívejte na recenzi otištěnou v PSM 6.

A to jste si mysleli, že *Mr Domino* je divný...



Haunted Maze

■ DISTRIBUTOR: není v prodeji (Yaroze)

■ STYL: 3D arkáda

■ PROGRAM: kompletní hra

Staré hry nikdy neumírají, jenom se předělávají. Představte si trojrozměrnou verzi *Pac-Mana*, kde místo duchů budou zombie. Dostanete tak obrázek o tom, co lze očekávat od tohoto nového produktu amatérských uživatelů Yaroze. Své postavy ovládáte pomocí D-Padu, a to je tak všechno. Zajímá-li vás Yaroze, v příslušném videoklipu se dozvíte více.



